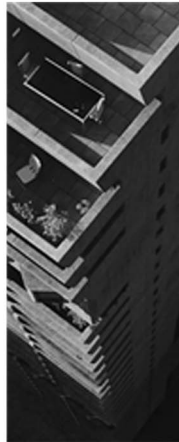


La película como proyecto

Metodología de la arquitectura
para el cine



TFG

Universidad de Alcalá de Henares

Año 2020/2021

Autor: Manuel Cajal Álvarez-Ossorio

Tutor: Fernando Quesada López

LA PELÍCULA COMO PROYECTO

Metodología de la arquitectura para el cine

Manuel Cajal Álvarez-Ossorio

Tutor: Fernando Quesada López

Resumen

El presente documento tiene como objetivo discernir la metodología utilizada a la hora de diseñar un proyecto arquitectónico de cara a aparecer en una película. Los criterios para una arquitectura real son conocidos y ya están estudiados, se estudiarán aquí como varían cuando el objetivo de la obra es ser grabada en vez de habitada.

A través de este análisis, se estudiará el tratamiento de la arquitectura en el cine de una forma más general, es decir, las diferentes formas de representación de esta y su utilización en el lenguaje cinematográfico.

Los ejemplos de arquitectura y cine son demasiado numerosos para hacer un estudio profundo de todos ellos, por lo que se restringirá el análisis a cinco casos concretos. Estas cinco películas (Metrópolis, Mi tío, Psicosis, High-Rise y Parásitos) siguen el hilo conductor de tratar la dualidad de la arquitectura, simbolizando las temáticas de cada película.

El resultado obtenido se puede considerar como una recopilación de las pautas seguidas en el diseño de la arquitectura para el cine, así como un estudio de la evolución y las vertientes de esta a lo largo de la historia del séptimo arte.

Abstract

The purpose of this document is to discern the methodology used when designing an architectural project to appear in a film. The standard for a real architecture are well known and have already been studied, we will study here how they change when the objective of the work is to be filmed instead of inhabited.

Through this analysis, the treatment of architecture in cinema will be studied in a more general way, that is, the different ways of representing it and its use in cinematographic language.

The examples of architecture and cinema are too numerous to make an in-depth study of all of them, so the analysis will be restricted to five specific cases. These five films (Metropolis, Mon Oncle, Psycho, High-Rise and Parasite) follow the common thread of dealing with the duality of architecture, symbolizing the themes of each film.

The result obtained can be considered as a compilation of the guidelines followed in the design of architecture for cinema, as well as a study of the evolution and aspects of this throughout the history of the seventh art.

Palabras clave

Arquitectura
Cine
Espacio arquitectónico
Espacio audiovisual
Dualidad en la arquitectura
Historia del cine
Alfred Hitchcock
Jacques Tati

Key words

Architecture
Cinema
Architectural space
Audiovisual space
Duality in architecture
History of cinema
Alfred Hitchcock
Jacques Tati

Índice

00 INTRODUCCIÓN

8

01 ANTECEDENTES

- 1. Relación arquitectura y cine 11
- 2. Similitud en la metodología de la arquitectura y el cine 12
- 3. Ejemplos de simbiosis entre arquitectura y cine 14

02 ANÁLISIS

- 1. Selección de las películas 28
- 2. Metrópolis 31

- Relación Fritz Lang con la arquitectura 33
- La ciudad en Metrópolis: influencias y antecedentes 34
- Dualidad arriba/abajo: La sociedad clasista 36

3. Mi tío 39

- Relación de Jacques Tatí con la arquitectura 41
- Análisis de la visión de la modernidad en Mi tío 44
- Dualidad clase alta/baja: moderno vs tradicional 46

4. Psicosis 49

- Relación de Alfred Hitchcock con la arquitectura 52
- La arquitectura como fuente de terror 54
- Dualidad arriba/abajo: poderoso contra débil 58

5. High-Rise 63

- La hipótesis de arquitectura futura 64
- La arquitectura como jerarquizador social 67
- Dualidad arriba/abajo: clasismo en la sociedad 69

6. Parásitos 71

- La arquitectura en el suspense 74
- La arquitectura como personaje en una película 76
- Dualidad lujo/austeridad: simbolizado con la dualidad arriba/abajo 80

03 CONCLUSIONES

- 1. Comparación entre las películas y momentos históricos 80

- 2. Comparación de sus visiones de la dualidad en la arquitectura 86
- 3. Conclusión de la metodología de la arquitectura para cine 90

Bibliografía 94

Listado de películas mencionadas 96

00

INTRODUCCIÓN GENERAL

El 28 de noviembre de 1895, los hermanos Lumiere proyectaron las primeras imágenes en movimiento, lejos del mito que cuenta que la gente huyó al ver llegar el tren, lo que más sorprendió al público fueron los árboles que se veían de fondo en una de las cintas. Era la primera vez que veían captado el movimiento de las hojas con el viento, lo que más le sorprendió fue el entorno de lo grabado, el captar los espacios.

Así es como desde sus inicios el cine y la arquitectura han estado tremendamente ligados, el tratamiento del espacio es uno de los pilares del séptimo arte. Un arte que en perspectiva ha tenido una vida corta pero una gran evolución a lo largo del último siglo. Y a través de toda su historia ha filmado los espacios de las épocas que le correspondían. Es así como si desentrañamos las arquitecturas de la historia del cine, encontraremos la historia de la arquitectura desde una perspectiva única.

Objetivo general

Analizar y explicar los métodos de diseño de un espacio arquitectónico para una película.

Objetivos específicos

1. La relación entre las arquitecturas de las películas (tienen puntos en común como la dualidad poder-débil que se refleja en la arquitectura)
2. Relación con sus momentos históricos y las corrientes arquitectónicas del momento
3. Aspectos compositivos del diseño
4. Simbologías utilizadas en la arquitectura
5. La arquitectura en el lenguaje cinematográfico
6. Evolución del espacio arquitectónico en el cine

01

ANTECEDENTES

Relación arquitectura-cine

Similitud en la metodología de la arquitectura y el cine

Ejemplos de simbiosis entre arquitectura y cine

Relación arquitectura y cine

“La historia de la arquitectura no es solo la historia de los proyectos diseñados por arquitectos también, lo son las representaciones y reflexiones de la arquitectura en otras artes.”

Steven Jacobs*

Los edificios que vemos en pantalla no están solo contruidos por las prácticas arquitectónicas del diseño de producción. La forma en la que los elementos en pantalla encajan y se relacionan entre sí en una arquitectura diegética, la forma en que funcionan la luz, el sonido o la edición sobre los espacios, todo esto es arquitectura. Este aspecto de la creación cinematográfica se va a analizar en este trabajo, no solo el diseño de producción.

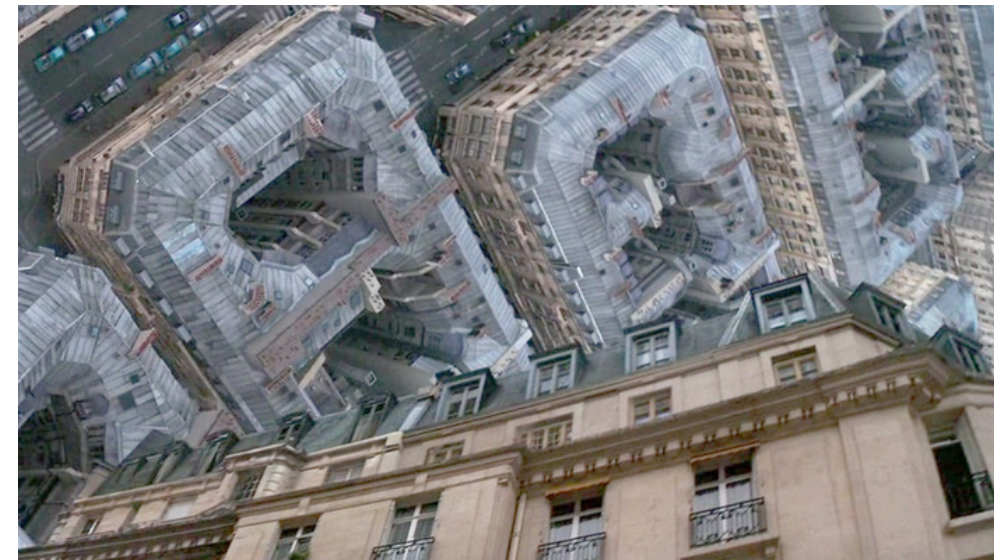
El arte del cine también es el arte de crear espacios, la colocación de la cámara, las lentes utilizadas o la luz distorsionan los espacios reales. Es habitual deformar los espacios existentes para simbolizar o enfatizar aspectos de la trama. No solo se trata de deformar el espacio sino de crear propios para emplazar la película.

La historia del cine y la historia de la arquitectura han estado siempre vinculadas, fue un arte que empezó muy ligado a lo teatral por lo que la arquitectura se usaba solo como fondos de la acción. Conforme evolucionó el medio la utilización de los espacios se desarrolló para ser más importantes en la trama interactuando con los personajes y siendo relevantes en la trama. En el cine actual la cámara se suele mover libremente por el espacio, usando múltiples tipos de plano en cuanto a cercanía o dirección de la cámara hacia el objeto. Esta dinamización de la cámara fue un proceso que evolucionó con la historia del cine y con ella vino un mayor uso de los espacios arquitectónicos.

Similitud en la metodología de la arquitectura y el cine

Ambas artes, pese a distar en apariencia y forma, tienen procesos muy similares. Son artes demasiado complejas para ser abarcadas por un solo individuo, por lo que se recurre a profesionales en cada campo que intervienen en el resultado final con una figura que coordina a todas las partes, en el caso del cine; el director y en el caso de la arquitectura; el arquitecto. En el procedimiento convencional de creación de ambas el arquitecto o director será el que empiece con una idea. A menudo sobre papel se esbozarán

*JACOBS, Steven. *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock*. Rotterdam: nai010, 2013, p. 10



Arriba. Fotograma de *El gabinete del doctor Caligari* (1920) Dir.: Robert Wiene
Abajo. Fotograma de *Origen* (2010) Dir.: Christopher Nolan

las claves del futuro proyecto, mediante un proceso de documentación se perfilarán los aspectos más técnicos del asunto. Se contactará a un profesional (guionista o arquitecto técnico) para dar forma a las ideas del primero; en ocasiones, este trabajo lo realizará el mismo director/arquitecto.

Una vez se hayan dibujado y escrito lo que será el proyecto se pasa a la ejecución. Se reúne todo un equipo, cada cual especializado en una materia concreta, para llevar a cabo el trabajo. Cada uno de estos profesionales es el que mejor sabe cómo hacer lo que se le ha encomendado. El director/arquitecto no sabe más que nadie en su oficio, pero es su papel el conseguir que todos remen en la misma dirección, que cada uno de los implicados tenga claro en qué sentido tiene que enfocar su trabajo.

Como vemos son procesos más similares de lo que se podría pensar a primera vista. El uso del espacio es otro nexo entre ambas. La arquitectura trata de deformar el espacio para crear otro de una forma más tangible. El cine crea estos espacios a veces reales o a veces sin ninguna atadura al mundo real más que la credulidad de los espectadores. No todas las películas crean un espacio a un nivel arquitectónico; muchas utilizan espacios reales como decorado y otras simplemente saltan de decorado en decorado simplemente como fondos de la acción. Existen películas que sí se detienen en la creación de sus localizaciones creando nuevos lugares con el objetivo no de ser habitados sino de ser filmados, estos son los casos que estudiaremos en este trabajo.

Ejemplos de simbiosis entre arquitectura y cine

Desde los primeros cineastas encontramos ejemplos de la unión del cine y la arquitectura, como es el ejemplo de Serguéi Eisenstein que empezó sin llegar a acabar Ingeniería y Arquitectura en Petrogrado entre 1915 y 1918 y en 1926 marcó la historia del cine con *El acorazado Potemkin* y su influyente escena en la que podríamos decir que el protagonista es un elemento arquitectónico: la escalera.

Un año después llegaría otro hito del cine, *Metrópolis*, de la mano de Fritz Lang, hijo de Anton Lang, arquitecto jefe de los trabajos públicos de la ciudad de Viena. El director comenzó los estudios de arquitectura en la ciudad de Viena, pero finalmente se decantó por las Bellas Artes, aunque su interés en la arquitectura queda claro en su obra.

Tras estas dos películas, consideradas de las más importantes de la historia del cine, queda claro que la arquitectura estaba instaurada como elemento



Izquierda. Fotograma de *El acorazado Potemkin* (1926) Dir.: Serguéi Eisenstein
Derecha. Fotograma de *Nosferatu* (1922) Dir.: Friedrich Wilhelm Murnau



de suma importancia en el medio. En la misma década encontramos otros ejemplos de películas con un pensamiento arquitectónico incluido en el Expresionismo alemán. En *Nosferatu* (1922) vemos una gran importancia de los espacios sobre todo en el castillo del vampiro. Aún más predominante es en *El gabinete del doctor Caligari*, donde en la búsqueda del aspecto onírico los escenarios se retuercen y se deforman, en un ejercicio de estilo cuya influencia seguimos viendo en el presente en directores como Tim Burton.

En la siguiente década, los treinta, la comedia de Chaplin revoluciona. El escenario se mueve y se transforma como parte de los *gags* de la comedia *slapstick*. Buster Keaton y Harold Lloyd también utilizaran espacios comunes para sus piruetas cómicas. En *Tiempos modernos* (1936) encontramos la sátira a la industrialización de Charles Chaplin. Una hipérbole de la sociedad post revolución industrial que nos recuerda a las fábricas monstruosas de *Metrópolis*.

A principio de la siguiente surgen dos hitos del cine con gran presencia de la arquitectura: *Rebecca* (1940) y *Ciudadano Kane* (1941). Esta última, la obra magna de Orson Welles, es venerada por su uso revolucionario del espacio y sobre todo la gran profundidad de los planos. El cine se iba alejando cada vez más del lenguaje teatral para establecer su independencia creativa. El medio empezó siendo muy parecido a algo que podemos llamar teatro grabado, planos fijos con escenarios reducidos, pero poco a poco fue descubriendo sus capacidades. Se considera la obra de Welles, según algunos pensadores, como la consolidación del cine como medio. El uso de diferentes tiros de cámara, planos detalle y gran profundidad de visión son evidentes en este filme y es cierto que es muy innovador, pero la consolidación del cine fue algo



Arriba izquierda. Fotograma de *Ciudadano Kane* (1941) Dir.: Orson Welles
 Arriba derecha. Fotograma de *El crepúsculo de los dioses* (1950) Dir.: Billy Wilder
 Abajo izquierda. Fotograma de *Rebecca* (1940) Dir.: Alfred Hitchcock
 Abajo derecha. Fotograma de *Cantando bajo la lluvia* (1952) Dir.: Gene Kelly, Stanley Donen

más gradual que una película que lo cambie todo. Al año siguiente, Alfred Hitchcock sorprende con *Rebecca*, película excelsa en muchos aspectos pero de la que resaltamos Manderley, la residencia de los protagonistas, que adquiere un papel por sí misma, seguramente una de las primeras veces en que se le da tanta importancia a un edificio en la historia del cine. Hitchcock tenía muy en cuenta sus emplazamientos y su arquitectura, podemos verlo por ejemplo en *La saga* (1948), plano secuencia con una sola localización; *La ventana indiscreta* (1954), donde vemos todo un vecindario creado en plató, y lo observamos a través de un único punto de vista en *Psicosis* (1960), donde las arquitecturas de diseño original para la película aportan mucho a la trama. Pero Hitchcock y su relación con la arquitectura lo desarrollaremos más adelante.

En la década de los cincuenta, los medios técnicos avanzaron pudiendo dar más versatilidad al uso de la arquitectura en la gran pantalla. Ejemplos de ello son *El crepúsculo de los dioses* (1950), donde la decadente mansión envuelve



Arriba. Fotograma de *Rebelde sin causa* (1955) Dir.: Nicholas Ray
 Abajo izquierda. Fotograma de *Calle mayor* (1956) Dir.: Juan Antonio Bardem
 Abajo derecha. Fotograma de *El increíble hombre menguante* (1957) Dir.: Jack Arnold

y escenifica la gloria olvidada de la diva interpretada por Gloria Swanson En *Cantando bajo la lluvia* (1952) los espacios que representan escenarios en sí mismos son variados y parte de los números del meta-musical que habla sobre los cambios del cine. En otras películas empezamos a ver espacios reales e hitos de la arquitectura como en *Vacaciones en Roma* (1953) o *Rebelde sin causa* (1955) y por despegarnos de Hollywood en España tenemos ejemplos como *Calle Mayor* (1956) de Juan Antonio Bardem o *Bienvenido Mr. Marshall* (1953) que sirven como documento histórico de cómo funcionaba el urbanismo de la época en España, o incluso *El pisito* (1958) y *El verdugo* (1963) que giran en torno al concepto de adquirir una vivienda en aquellos tiempos.

En una dimensión más fantástica tenemos una revisión de la concepción del espacio interesante como nueva forma de percibir la arquitectura. En *El increíble hombre menguante* (1957). Vivimos las desventuras de un hombre a escala diminuta en un escenario a escala real con unos efectos espaciales rudimentarios exquisitos. También vivimos en esta época el auge de Disney y



sus clásicos que crean iconos de la arquitectura ficticia como son los castillos de *Cenicienta* (1950) y *La bella durmiente* (1959). En 1958 aparece la más recordada combinación de arquitectura y cine con *Mon Oncle* de Jacques Tati y su villa Arpel, de la que hablaremos más adelante.

En los sesenta llega la *Nouvelle vague*, nueva corriente del cine francés y en este movimiento encontramos buenos ejemplos de arquitectura. En *El año pasado en Marienbad* (1961) contemplamos el balneario de arquitectura ecléctica de la ciudad checa del mismo nombre que la película describe a través de la personal mirada de Alain Resnais. Goddard centra la mayor parte de la acción de *El desprecio* (1963) en la Villa Malaparte en la isla Capri, impresionante obra del arquitecto Adalberto Libera.

En esta década encontramos nuevas reflexiones sobre conceptos arquitectónicos. En *El ángel exterminador* (1962), Buñuel nos enigma con una casa cuyos habitantes temen abandonar sin motivo aparente; en *El planeta de los simios* (1968) vemos los monumentos humanos como un vestigio de la antigüedad para una nueva sociedad; y en *2001: Una odisea en el espacio* (1968) Stanley Kubrick nos plantea la arquitectura del futuro, una arquitectura espacial, que a partir de este momento será un tema que explorar en múltiples películas. Kubrick fue, como Hitchcock, otro director que demostró gran interés en la arquitectura en su obra, lo observamos en su visión espacial de las trincheras de la Primera Guerra Mundial en *Senderos de gloria* (1957); la arquitectura y diseño interiores grotescos que acompañan la locura de *La naranja mecánica* (1971) o el protagonista del edificio del Overlook Hotel en *El resplandor* (1980).

Las bases de la ciencia-ficción planteadas por Kubrick dan sus frutos en los setenta, cuando vemos nuevas ideas e hipótesis de futuras arquitectas en *Saturno 3* (1980) y su colonia espacial autosuficiente; en *Sucesos en la cuarta fase* (1974) y sus avanzados hormigueros de hormigas inteligentes; la arquitectura organicista de *Alien, el octavo pasajero* (1979) basada en los diseños de H.R. Giger que nos podría recordar a las formas casi vivas de Gaudí; y por supuesto los diseños que revolucionaron la concepción del género de Ralph McQuarrie para *Star Wars* (1977). En estas épocas encontramos aproximaciones más contemplativas a la arquitectura en los preciosos planos de la Nueva York en *Taxi Driver* (1976) y *Manhattan* (1979). Y mirando a Europa tenemos las interpretaciones en clave de terror de arquitecturas bañadas en luces de neón en el *giallo* italiano, corriente de terror con una estética muy cuidada, como vemos en *Suspiria* (1977). En España encontramos una curiosa percepción de

Arriba. Fotograma de *El año pasado en Marienbad* (1961) Dir.: Alain Resnais
Mitad. Fotograma de *El desprecio* (1963) Dir.: Jean-Luc Godard
Abajo derecha. Fotograma de *Sucesos en la cuarta fase* (1974) Dir.: Saul Bass

la vivienda en *El anacoreta* (1976), en la que Fernando Fernán Gómez da vida a un excéntrico personaje que decide pasar toda su vida sin salir del baño de su casa, adecuando este para la vida cotidiana, un curioso caso de vivienda mínima.

Otra remesa de arquitecturas alternativas y futuristas llega en los ochenta con *Tron* (1982), *Dune* (1984), *Brazil* (1985) o *Blade Runner* (1982). Esta última con una estética tan potente que establece un nuevo estilo con nombre propio, *cyberpunk*, megalópolis de hormigón y neón de ambiente decadente basadas en el crecimiento acelerado de las grandes ciudades de la época. Este estilo inspira a futuras películas como *Akira* (1988), *Ghost in the shell* (1995) o *El quinto elemento* (1997).

En 1988 otro entusiasta de los decorados, Pedro Almodóvar, nos trae otro hito arquitectónico ficticio: el ático de Carmen Maura en *Mujeres al borde de un ataque de nervios*. Siguiendo con el cine español, doce años después llegaría la retorcida sátira de la vida en una comunidad de vecinos con *La comunidad* (2000) de Álex de la Iglesia.

El año 1997 nos trae dos casos interesantes, uno es *Cube* con su prisión infinita de arquitectura modular del terror. Otro mucho más sonado es *Gattaca*, película con una potente estética minimalista casi aséptica para acompañar su visión de un futuro mecanizado y deshumanizado. En ella aparecen la Universidad Politécnica de California de Antoine Predock y el Marin County Civic Center, uno de los últimos proyectos de Frank Lloyd Wright.

En el cambio de siglo nos encontramos en un punto interesante para la arquitectura fílmica, un punto de convergencia entre los efectos especiales clásicos y los nuevos efectos digitales perfeccionándose, lo que nos trae algunos de los decorados más famosos del cine: las ciudades galácticas de la segunda trilogía de la saga espacial que empieza con *Star Wars: Episodio I - La amenaza fantasma* (1999) o la reinterpretación en clave fantástica de la arquitectura tradicional japonesa en el balneario de *El viaje de Chihiro* (2001) de mano del estudio Ghibli, estudio de la animación que nos ha traído otras características piezas de arquitectura como el hotel Adriano de *Porco Rosso* (1992), basado en los castillos-isla de las costas europeas, la casa con patas y vida propia de *El castillo ambulante* (2004), o la arquitectura reciclada a escala insecto de *Arrietty y el mundo de los diminutos* (2010). Dos sagas fantásticas tienen sus primeras entregas en esta época: *Harry Potter y la piedra filosofal* (2001) con su colegio de magos de fantasía neogótica y *El Señor de los Anillos: la Comunidad del Anillo* (2001), con sus diferentes arquitecturas según las razas:

Arriba. Fotograma de *Mujeres al borde de un ataque de nervios* (1988) Dir.: Pedro Almodóvar

Mitad. Fotograma de *Gattaca* (1997) Dir.: Andrew Niccol

Abajo derecha. Fotograma de *El Señor de los Anillos: el retorno del Rey* (2003) Dir.: Peter Jackson



los campechanos *hobbits* con un estilo de influencia del Arts&Crafts, los elfos de arquitectura gótico-flamígera y los enanos con un estilo entre romántico y brutalista.

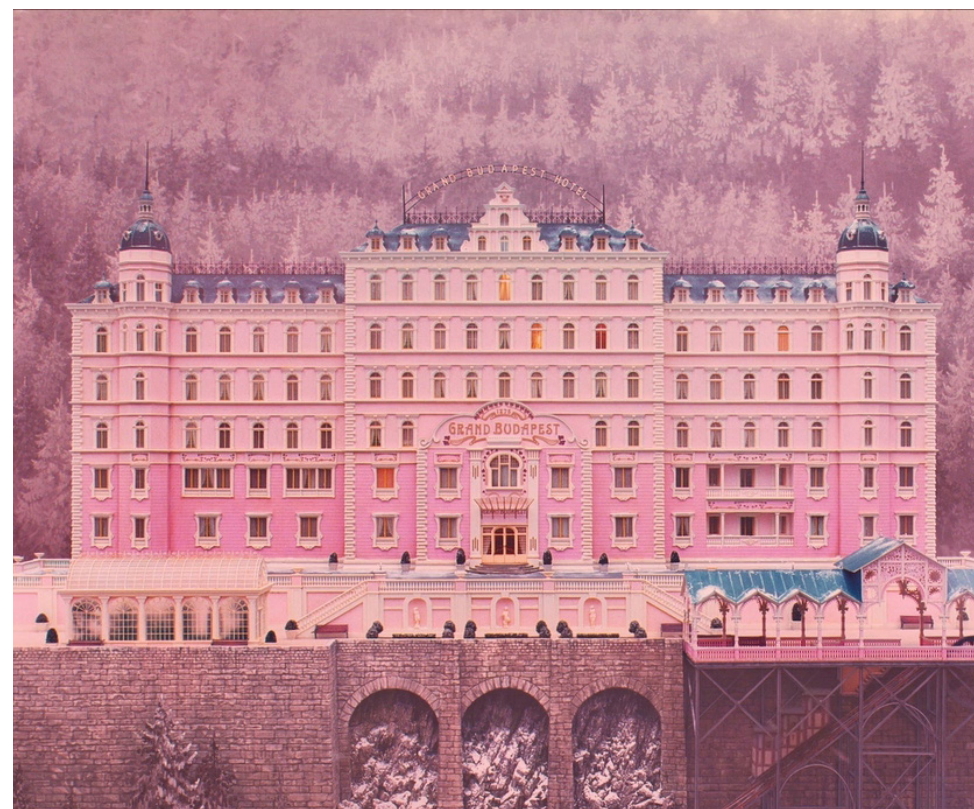
Llega el *boom* del cine independiente con el nuevo siglo y nos trae aproximaciones diversas a la forma de abordar los espacios arquitectónicos. Gus Van Sant hace su propia interpretación del tiroteo escolar de Columbine en *Elephant* (2003), y nos acerca a la perspectiva de las víctimas acompañándolos con la cámara en sus recorridos normales por el instituto, como curiosidad, la película recibe este nombre porque si dibujásemos estos recorridos en la planta del colegio encontraríamos la silueta del animal. El guionista Charlie Kauffman nos trae un laberinto arquitectónico en forma de muñecas rusas de recreaciones de Nueva York en *Synecdoche, New York* (2008), donde un autor de teatro atormentando extiende infinitamente los ensayos de su nueva obra en un decorado de la ciudad para su obra biográfica, llegando a recrear estos mismos decorados dentro de ellos. En 2009, el director griego Yorgos Lanthimos estrena *Cánino*, una retorcida hipótesis de un padre que no deja salir a sus hijos de casa haciéndoles creer que no hay más mundo fuera de su finca, una reinterpretación de la vivienda unifamiliar como microcosmos. El mismo año, el francés Gaspar Noé abre los techos de sus escenarios creando una vista de planta arquitectónica para *Enter the void*. Esta vez en forma de corto, en *La Maison en Petits Cubes* (2008), un anciano construye casas encima de su casa para sobreponerse a la subida del nivel del mar. Una bajada al fondo será un viaje a través de su vida y de las construcciones hechas a lo largo de ella, una interesante reflexión sobre la arquitectura adaptativa.

Christopher Nolan plegaría una ciudad sobre sí misma, además de otros rompecabezas espaciales dignos de Escher, en *Origen* (2010). El español Rodrigo Cortés reduciría el espacio cinematográfico grabando una película usando como único emplazamiento un ataúd en *Buried* (2010). Ridley Scott volvería a la saga *Alien* revisando la arquitectura aberrante de la primera entrega con *Prometheus* (2012).

Dos directores de mirada arquitectónica son Wes Anderson, un esteta obsesionado con las simetrías, que crearía el icónico *El Gran Hotel Budapest* en 2014, con gran cuidado en sus escenarios. Este director a menudo crea maquetas a escala de sus geométricos espacios y tenemos también al coreano Bong Joon-ho, que estrenaría *Snowpiercer* en 2013, una hipótesis de futuro en la que un tren sirve como único reducto de la humanidad jerarquizando el nivel económico desde la cola a la cabina del piloto como un rascacielos horizontal. Una reflexión similar sobre la arquitectura jerarquizante llega en

Arriba. Fotograma de *Porco rosso* (1992) Dir.: Hayao Miyazaki

Abajo derecha. Fotograma de *El Gran Hotel Budapest* (2014) Dir.: Wes Anderson





Fotograma de *Columbus* (2017) Dir.: Kogonada

2015, esta vez con un rascacielos de verdad con *High-Rise*.

En 2016, llegan dos visiones de los espacios arquitectónicos relacionados con la vida extraterrestre. *10 Cloverfield Lane* nos muestra la vida en un bunker de supervivencia en cuarentena del exterior. Dennis Villeneuve en *La llegada* nos presenta unos alienígenas de lo más sofisticados con un diseño pulcro de naves minimalistas en forma de vainas. Al año siguiente el mismo director se encargaría de la secuela de la antes nombrada *Blade Runner* está dando un punto más racionalista al estilo visual de la cinta.

Ese mismo año el cine independiente nos vuelve a traer interesantes puntos de vista. *A ghost story* nos muestra la mirada contemplativa de un fantasma atado a un hogar que ve como el tiempo pasa y las transformaciones que experimenta un edificio a lo largo de los años. *The Florida Project* nos hace reflexionar sobre las arquitecturas que cambian de uso debido a las necesidades de los habitantes mostrándonos la vida en un motel de Florida que se convierte en vivienda para una comunidad de gente en estado de precariedad. Por último, el director coreano-estadunidense Kogonada nos regala una oda a la arquitectura con *Columbus*. Una entusiasta de la arquitectura y un arquitecto recorren los números hitos arquitectónicos de esta ciudad del estado de Indiana, en la que hay varias obras de Eero Saarinen

Malos tiempos en el Royale (2018) es un *thriller* que se emplaza en un hotel con una curiosidad: se ubica en la frontera entre dos estados, una recepción dividida por una línea roja y dos alas de habitaciones, una en cada estado. Su



Fotograma de *Columbus* (2017) Dir.: Kogonada

diseño está basado en un caso real el Cal-Neva, en el límite entre Nevada y California.

El siguiente año, 2019, llega cargado de visiones arquitectónicas de distinto tipo. El corto *The Neighbors' Window* nos habla de la relación que se establece entre los vecinos que se ven desde una ventana a otra en un edificio de pisos, parámetro que no se suele tener en cuenta en la planificación de la ciudad. La española *El hoyo* nos trae una hipotética prisión de corte brutalista que nos vuelve a traer la idea de jerarquía por alturas. *Puñales por la espalda* nos trae los misterios de una mansión que casi tiene el papel principal de la película, con un diseño exquisito que, conforme vamos descubriendo sus espacios entendemos, ofrece detalles de la trama. En *Vivarium* se da una sátira de los suburbios manufacturados, cada vez más comunes en los nuevos planes urbanísticos. Los protagonistas entran en una de estas repetitivas urbanizaciones para no poder salir jamás. El aclamado director Sam Mendes llevó a cabo la locura de hacer una película bélica con múltiples emplazamientos en un plano secuencia en *1917*, lo que conlleva todo un ejercicio de proyectar y construir espacios muy complejos. Por último, vuelve Bong Joon-ho con su oscarizada *Parásitos*, repensado los conceptos de arquitectura jerarquizante que ya había explorado en *Snowpiercer*, pero esto lo analizaremos en más profundidad en el siguiente capítulo.

02

ANÁLISIS

Selección de las películas

Metrópolis

Mi tío

Psicosis

High-Rise

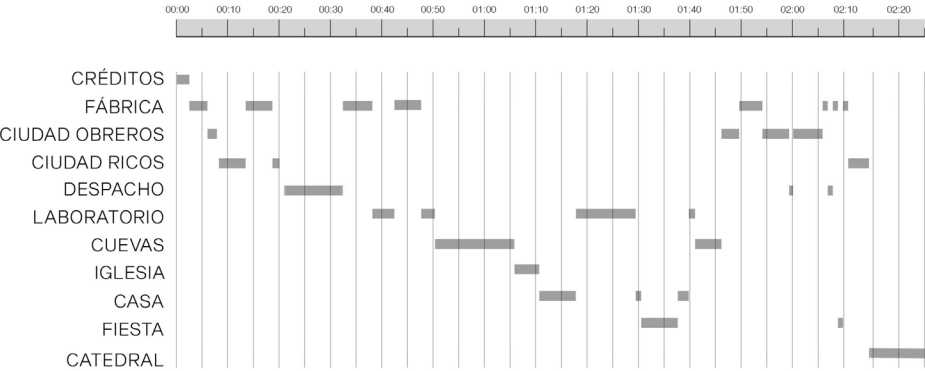
Parásitos

Explicación de la selección de las películas

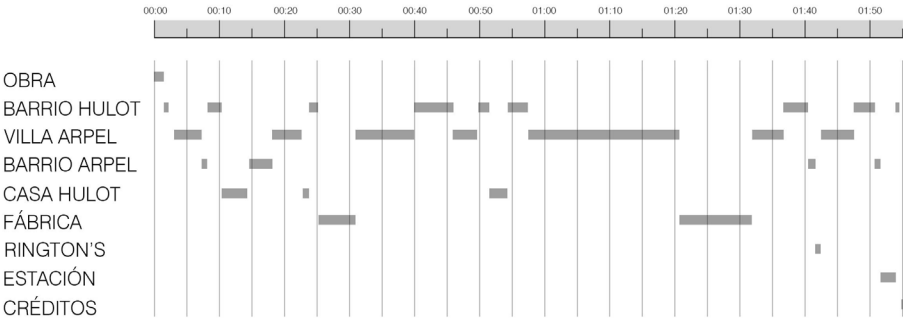
El objetivo de este trabajo es discernir cuales son los criterios de un proyecto creado para ser grabado, no habitado. Existen muchísimos ejemplos de películas que desarrollan sus propios espacios diseñados exclusivamente para la película, por eso nos limitaremos a cinco películas a lo largo de la historia del cine que resumen el tratamiento de la arquitectura a lo largo de la vida del séptimo arte. El criterio para elegir las es que engloban la historia del cine y guardan el común denominador de que la arquitectura diseñada para ellas simboliza una dualidad relacionada con la trama.

Antes de introducirnos en un análisis profundo de las películas y su arquitectura, estos diagramas son un medidor del tiempo en pantalla de cada uno de los espacios de cada filme. Nos servirá como un estudio previo para diferenciar los diferentes espacios y la importancia de ellos en cada película.

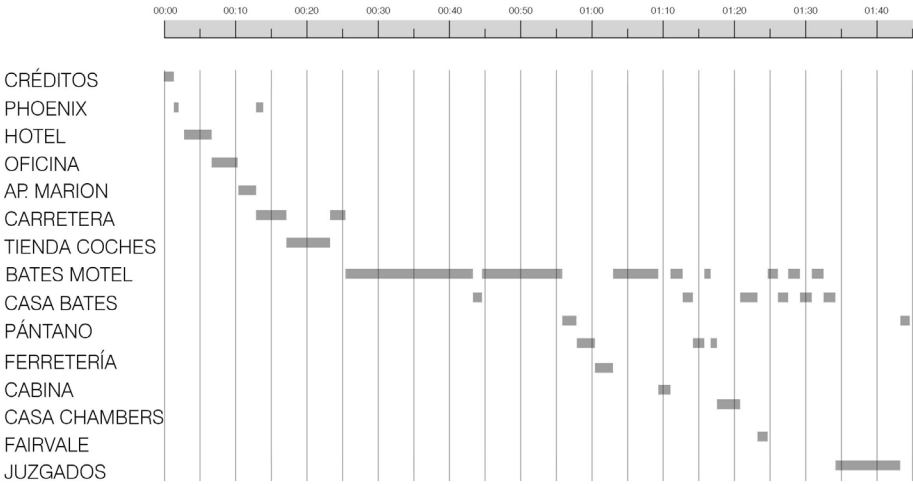
METROPOLIS 2:26:24



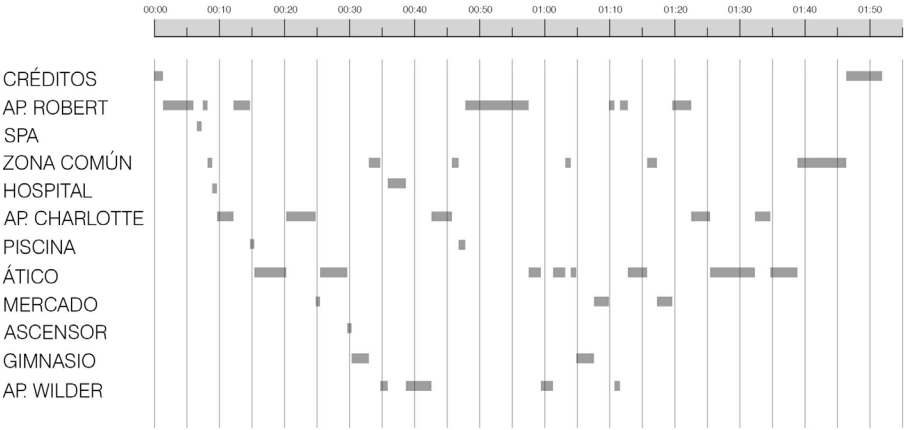
MON ONCLE 1:55:30



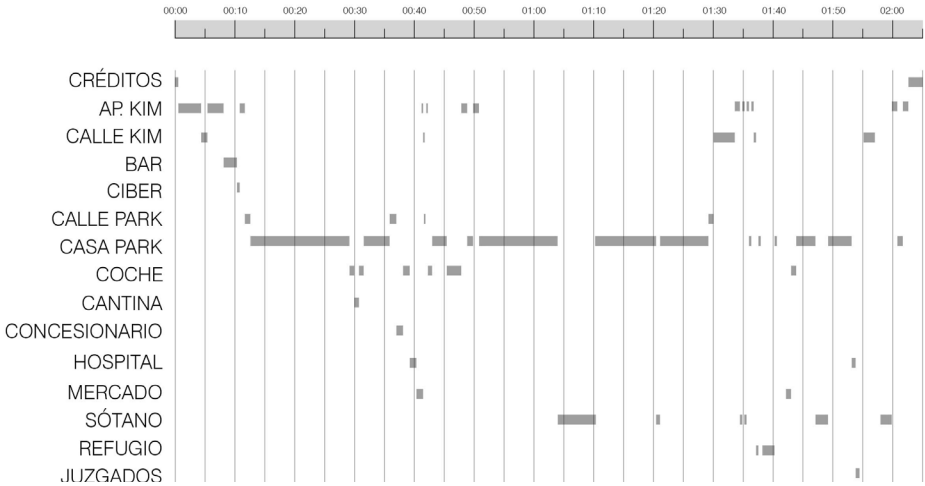
PSYCHO 1:44:11



HIGH-RISE 1:53:49



PARASITE 2:06:30



Metrópolis (Metropolis)

Año	1927
Dirección	Fritz Lang
Guión	Thea von Harbou
	Fritz Lang (no acreditado)
Producción	Eric Pommer
Fotografía	Karl Freund
	Gunther Rittau
	Walter Ruttmann



Izq.: Fotograma de la película
Der.: Fritz Lang en el año 1969. (Nationaal Archief / CC BY-SA 3.0) y la ciudad en un fotograma de la película

En el año 2026, la sociedad está dividida en una élite que vive en la gran Metrópolis rodeados de rascacielos y bajo esta, viven los trabajadores explotados que se dejan las vidas en las fábricas que mantienen la ciudad. Dos figuras surgen para romper este sistema, Freder, el hijo del jefe de Metrópolis, y María, una caritativa habitante del barrio humilde. A la actitud mediadora se opondrá la creación de Rotwang, un robot con la apariencia de María que sembrará el caos. Este es el argumento de una de las películas más importantes de la historia del cine, dirigida por Fritz Lang en 1927. Este y su mujer, Thea von Harbou, escribieron el guion de esta película avanzadísima a su tiempo que planteó unos códigos estéticos y temáticos que siguen vigentes hoy.



Relación de Fritz Lang con la arquitectura

Nació en Viena en 1890, hijo de Anton Lang, arquitecto jefe de obras públicas de la ciudad. Empezó los estudios de arquitectura por deseo de este, los interrumpió para ingresar en Bellas Artes, para dejarlos inacabados finalmente. Lang admiraba a Gustav Klimt y a Egon Schiele, e incluso trabajó de dibujante para la prensa y como pintor de postales. Su interés por las artes queda reflejado en su obra con su dedicación en los escenarios y fondos.

Pasó un tiempo viajando por gran parte del globo hasta tener que servir en la Primera Guerra Mundial. Aseguraba haber perdido el ojo en batalla, pero la realidad es que fue un accidente en el rodaje de *El doctor Mabuse* (1922). Fue durante las convalecencias de las heridas de guerra cuando empezó a escribir guiones y en 1919 empezó su carrera filmica en Berlín. En este periodo realizó sus películas más reconocidas, como la ya mencionada *El doctor Mabuse*, *Metrópolis* (1927) o *M, el vampiro de Düsseldorf* (1931). Siendo

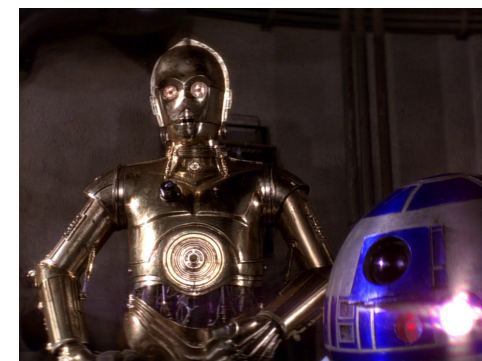
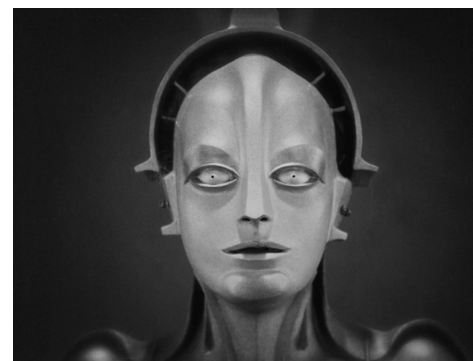
de madre judía, huyó de Alemania con la ascensión del nazismo. Empieza una carrera en Hollywood, periodo no tan reconocido en su tiempo, pero revalorado por los críticos franceses de la influyente revista *Cahiers du Cinéma*. El propio Jean-Luc Godard lo incluyó en *El desprecio* (1963), interpretándose a sí mismo, película que mencionábamos en el primer capítulo pues en ella aparece la Villa Malaparte, de Adalberto Libera.

La ciudad en Metrópolis: influencias y antecedentes

Esta película es una respuesta artística o incluso una expresión de la revolución industrial y los cambios sociales que esta trajo. Caricaturiza una sociedad dividida en dos clases y utiliza la arquitectura para materializar estas diferencias. Nos plantea una ciudad futurista en la que los paradigmas de la sociedad industrial se han llevado al extremo. Una ciudad monumental donde los ricos viven en la superficie gozando de una vida de lujos mientras la clase obrera vive enterrada y conectada mediante ascensores a las fábricas donde trabajan en condiciones pésimas.

Se perciben en los diseños de la ciudad el interés y la formación en arte y arquitectura de Fritz Lang. El director crea unas imágenes de gran potencia visual con un estilo que sigue siendo vigente hoy en producciones futuristas. Sin embargo, el cine de esta época seguía muy ligado al teatro, los escenarios no son algo con lo que la trama interactúe sino más bien un fondo que acompaña a la acción de los personajes. Las primeras obras de cine bebían mucho de lo teatral, eran básicamente obras de teatro grabadas. Durante la primera mitad del siglo XX experimenta el proceso de desligarse y establecer unas formas propias. En *Metrópolis* aún encontramos dependencia de las formas teatrales y esto se traduce en su arquitectura.

Los escenarios son excelentes y poseen un estilo muy avanzado a su tiempo, pero apenas intervienen en la acción más que como fondos. De hecho, funcionan más como escenarios aislados que van cambiando según la escena, efectivamente como en una obra de teatro. Entendemos que la zona pobre esta debajo de la rica, pero apenas tenemos idea de cómo estos espacios se relacionan entre sí o, por ejemplo, dónde se ubican la fábrica o la iglesia dentro de la ciudad. La famosa secuencia de distintas vistas de la ciudad rica nos presenta ideas de ciudad muy interesante de los exteriores, pero no vemos unos interiores que se correspondan con ellos. Esto no es un error exactamente, pero es parte de cómo se hacía cine hace casi cien años y cómo este medio ha ido evolucionando a lo largo de un siglo.



Diferentes planos de *Metrópolis*

Fotogramas de *Recuerda* (1945), *Star Wars* (1977) y *Batman* (1989) en los que vemos referencias directas al estilo de *Metrópolis*

Pese a esto, la proyección espacial de esta película es muy avanzada a su tiempo, sin estar definido presenta un emplazamiento mucho más amplio de lo habitual en la época. El modelo urbanístico que nos plantea es tremendamente visionario e influyente. Fritz Lang no fue muy reconocido en su época y tras el expresionismo alemán no hubo apenas más cine de ese género. Pero al llegar los ochenta y la explosión de la ciencia ficción, vuelven a proponerse ciudades futuristas y todas, en mayor o menor manera, mantienen los códigos introducidos por Lang en los años veinte.

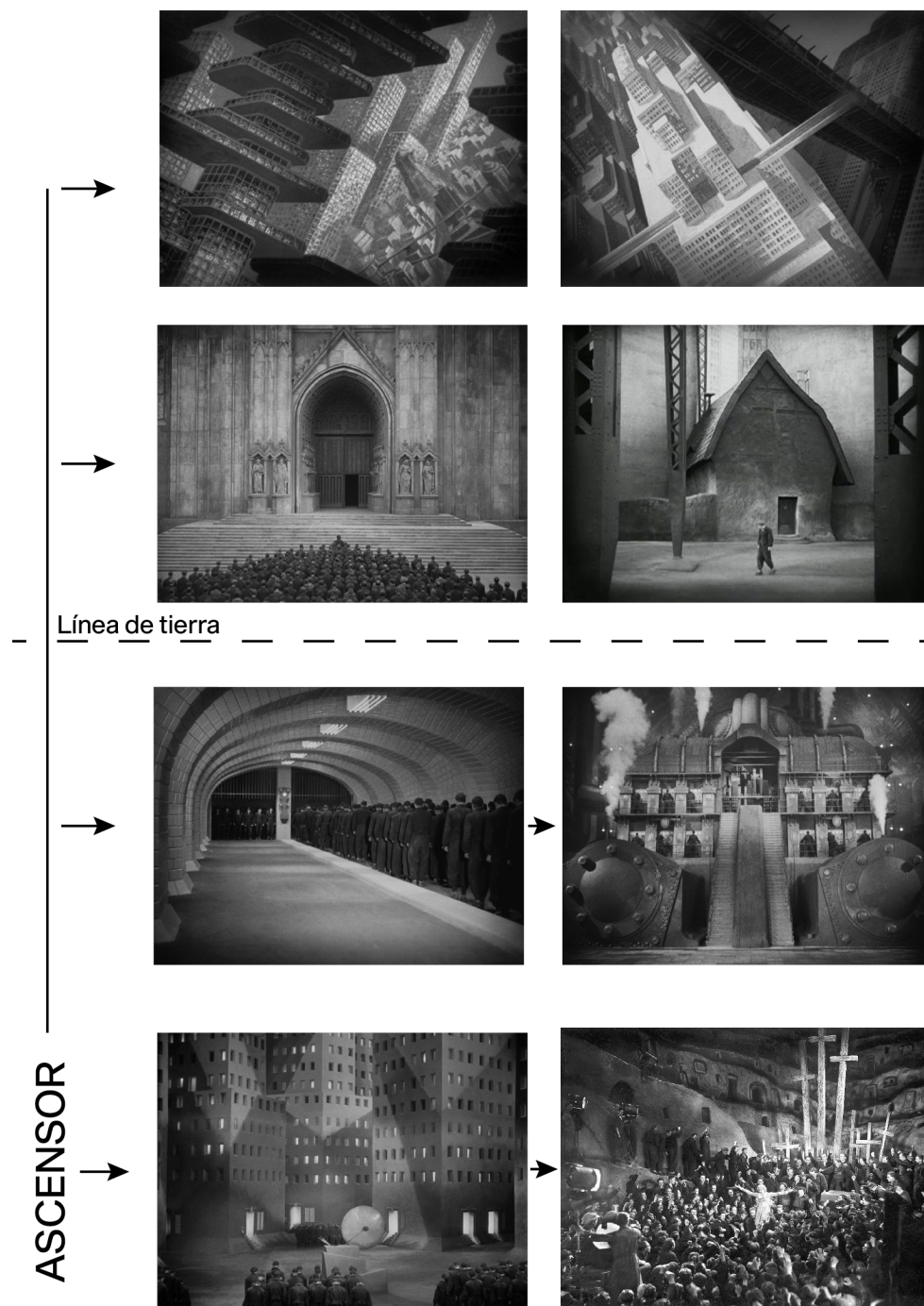
La estética de esta película fue tremendamente importante para el cine y encontramos referencias a este en múltiples películas. Hitchcock y Dalí colaboraron en una escena de *Recuerda* (1945), en la que vemos muchos ojos pintados en una lona, lo que referencia directamente a una escena de *Metrópolis*. El androide C-3PO de la saga *Star Wars* basa su diseño en el androide de María. Las ciudades de *Blade Runner* (1982), *Brazil* (1985) o *Batman* (1989) están tremendamente influenciadas estéticamente por esta película. No solo fueron ideas avanzadas a su tiempo, sino que se tardaron décadas en entender.

Dualidad arriba/abajo: La sociedad clasista

La ciudad de los ricos tiene un estilo clasicista, más monumental y grandioso, dando sensación de élite, mientras que la ciudad pobre es de un estilo brutalista mucho más austera y sobria. Fritz Lang hace un ejercicio por diseñar toda una ciudad, pero no se concreta del todo cómo las diferentes localizaciones se relacionan entre sí, por lo que no podemos imaginar una distribución exacta de las partes de la ciudad.

Una estimación por las acciones ocurridas es que en el nivel más bajo en el subsuelo se encuentra el barrio pobre, bloques austeros de viviendas. A este se conectan las catacumbas, donde se encuentra la iglesia clandestina, y al ascensor que conduce a las fábricas. Estas no queda claro si están en la superficie o no, pero están por encima del barrio pobre, ya que cuando colapsa el agua cae a este. Consecuencia de una concepción teatral, los escenarios son fondos que van cambiando con las escenas. El laboratorio de Rotwang o la catedral son espacios de los que no queda definida su ubicación. La forma de la película de establecer un orden es el elemento mediante el cual entendemos el espacio vertical.

Diagrama de la disposición de las diferentes ubicaciones (realizado por el autor a partir de fotogramas de la película)



Es una dualidad que representa una sociedad completamente dividida por una brecha abismal entre pobres y ricos. Ilustra el privilegio en el que viven los ricos con todo lujo y no solo es el hecho de tener más bienes materiales que los otros, sino que cuando colapsa la sociedad los daños ocurren en el barrio pobre, que queda inundado. En una dualidad antagónica se establecen Freder y Maria como elementos de conexión entre las dos, cada uno proveniente de una de las realidades, como esperanza de una sociedad igualitaria.



Mi tío (Mon oncle)

Año	1958
Dirección	Jacques Tati
Guión	Jacques Tati Jacques Lagrange
Producción	Jacques Tati
Diseño de producción	Henri Schmitt
Fotografía	Jean Bourgoïn

Fotogramas de *Mi tío* (1958) y *Playtime* (1967)

Una comedia sobre las diferencias de clase en la Francia de mediados de siglo retrata la vida del Sr. Hulot y la familia Arpel a través de cinco días en los que vamos pasando de una realidad a otra con ingeniosas situaciones que nos muestran las peculiaridades de ambas. Hulot es un hombre sencillo que vive en un barrio antiguo de París, la familia de su hermana, ella, el señor Arpel y su hijo, viven en una casa moderna en un suburbio.

La familia Arpel vive en un barrio moderno completamente aséptico e individualista. Un mundo en el que el hijo, Gérard, se aburre. Aquí entra el ingenuo y espontáneo tío Hulot, que, completamente inadaptado y fuera de lugar en esta arquitectura moderna, le dará una vuelta cómica a las nuevas arquitecturas.



Relación de Jacques Tati con la arquitectura

La figura de Jacques Tati funciona como respuesta de las corrientes modernas de mediados del siglo XX. En la Europa de posguerra la arquitectura sufrió transformaciones que no afectaron a todos de igual manera. Las ciudades desoladas por los bombardeos se reconstruyeron bajo las directrices propuestas en la Carta de Atenas de 1933, manifiesto urbanístico publicado en el IV Congreso Internacional de Arquitectura Moderna. En este manifiesto se establecen cuatro necesidades para la ciudad, las cuales coinciden con las temáticas principales de las cuatro películas en las que aparece Hulot: habitar (*Mi tío*, 1958), circular (*Trafic*, 1974), trabajar (*Playtime*, 1967) y recrear (*Las vacaciones del Sr. Hulot*, 1953).

“Han pensado que mi film es una embestida contra los arquitectos: no es cierto, sólo quiero colocar una sonrisa en su arquitectura”*

* HACQUARD, Georges. “Interview. Un grand homme tout simple: Jacques Tati”, *Mon village. Le journal catholique du quartier* 46 (1965), p. 21.



Jacques Tati en el rodaje de *Playtime* sosteniendo una escultura publicitaria de la película (*Les Films de Mon Oncle*, París)

Hulot es obviamente el reflejo de la visión de Tati, pero el director no es tan ingenuo como el personaje. Hulot se enfrenta a una nueva arquitectura que no entiende e interpreta a su manera, Tati no ataca directamente a esta sino más bien señala la gracia de esta. Hulot representa al francés tradicional, como vemos por su forma de vida en el barrio antiguo de París en *Mi tío*. Tati hace un perfecto análisis del modernismo en la arquitectura para colocar su personaje en las situaciones exactas que saquen a relucir el punto más divertido de sus entornos, creados por Tati y algunos de sus colaboradores.

El director realizó una extensa documentación fotográfica para sus decorados. Los dos más singulares son la Villa Arpel, que nos recuerda a Le Corbusier, y la *Tativille* que nos recuerda al estilo internacional de Mies, ciudad en la que transcurre *Playtime*. El diseño ingenioso de ambos espacios es fácilmente relacionable con un estilo en concreto, pero sin referenciar directamente a un arquitecto o proyecto en concreto. Son crisoles de las características más extremas del modernismo de los años veinte en la Villa Arpel y del estilo internacional de los cincuenta en *Tativille*.

En la documentación para *Tativille*, Tati no solo contó la infografía propia, una serie de colaboradores viajaron por Europa y EEUU documentando los edificios reales de estilo internacional. El húngaro Jean Badal tomó referencias en París, Bruselas, Ámsterdam, Hamburgo y Viena. Marie-France Siegler documentó



Fotograma de *Playtime* y el edificio Seagram (Fotografía de Ezra Stoller)

la forma de vida de EEUU, siguiendo las indicaciones del director, como los electrodomésticos más novedosos y los edificios más recientes. El propio Tati visitaría la fábrica de Ford en Colonia, y las nuevas zonas urbanas de Múnich, Belgrado o Estocolmo. Siendo más específicos con las referencias utilizadas, nos vamos a proyectos como el Lake Shore Drive o el Seagram Building de Mies, edificios que Tati conoció en su visita al país para la promoción de *Mon Oncle*. También utilizó gran documentación de la arquitectura europea de mediados de siglo como el Edificio ESSO del arquitecto francés Jacques Gréber.

Junto con Jacques Lagrange, que también trabajó en el diseño de la Villa Arpel, Eugène Roman y un equipo técnico, comenzó la confección de *Tativille* reuniendo todas las características clave del estilo internacional recogidas en la extensa documentación. Sin embargo, llegaron a la conclusión de que el París de aquel entonces no era aún el escenario que buscaban, por lo que tal como se hizo en *Mi tío* se construyó una ciudad a escala real. En 1964 comenzó la construcción de la ciudad imaginada por Tati y su equipo. Se alzó bajo la promesa de convertirse en una *cinécittà* tras acabar el rodaje, pero su destino fue la demolición por desgracia. Así entendemos a Jacques Tati, no como un crítico despiadado de los cambios del estilo arquitectónico que vivió, sino como un analista acérrimo en búsqueda de comedia en las nuevas formas de vida de esta nueva Europa.

Análisis de la visión de la modernidad en Mi tío

La película enfrenta tradición y modernidad, desde varios aspectos como la actitud de sus habitantes o el diseño. La arquitectura es el principal diferenciador en esta película. La villa Arpel, diseñada por el propio Tati y el guionista Jaques Lagrange, es el ejemplo más arquetípico de la modernidad al que se enfrenta Hulot con su actitud más tradicional. Por otro lado, tenemos las escenas de este en su barrio, en el que vemos la vida sucederse de forma distinta.

La villa Arpel es, por tiempo de pantalla, la protagonista del filme, un estereotipo de la casa moderna. Construida en los estudios Victorine en Niza, exagera la modernidad doméstica creando un espacio de extrema pulcritud y estética, pero de dudosa funcionalidad. Los artilugios high-tech que encontramos en la casa tienen un funcionamiento robótico y el mobiliario de formas simples completamente antiorgánicos convierten el espacio en hostil para el hombre simple que es Hulot.

El Sr. y Sra. Arpel son el matrimonio burgués por excelencia de la época. Ella entregada al hogar y su *cuidado*, sumamente preocupada por mantener la imagen que ofrece, como vemos en el recurrente *gag* de encender la fuente-pez del jardín cada vez que intuye una visita, y apagándola si resulta que esta no es de suficiente escala social. Cuando muestra con orgullo la casa a las invitadas a la fiesta la define como “muy práctica, donde todo se comunica”. Él es un empresario ocupado que trabaja en una fábrica de plásticos, y de plástico precisamente esta construida la Villa Arpel.

En contraposición a esta filosofía de vida, tenemos a Hulot que vive en un conglomerado arquitectónico de recorrido laberíntico que nos recuerda a los rompecabezas de Escher. El ambiente, pese a ser más caótico es menos hostil, los movimientos en él son fluidos y naturales, al contrario de las complicadas tramas del pavimento en el jardín de los Arpel.

La Villa Arpel se presenta como un territorio hostil para la vida, en el que los habitantes y sus compañeros de clase fingen comodidad y, mientras se adaptan a las incomodidades de esta, el señor Hulot se sienta en la silla tras llegar del trabajo y actúa con tranquilidad cuando claramente no está a gusto. Es Hulot el que señala estas incongruencias de diseño con su mirada ajena e incluso las intenta arreglar con su mentalidad práctica, descubriendo que la misma silla dada la vuelta es más útil para él.

Aquí está la crítica más mordaz de Tati, ya que realmente la casa no funciona, los asientos no son cómodos, la cocina automatizada parece rebelarse contra el usuario, la puerta con sensor encierra al matrimonio... En



Diferentes fotogramas de la película en los que vemos chistes sobre lo absurdo de la casa Arpel como que cada cosa tenga una única función, los caminos de piedras imposibles y los aparatos automáticos de la casa como la puerta del garaje y la fuente.

definitiva, la casa tiene un objetivo más estético que funcional. Es un trofeo de exposición para enseñar a sus competidores que son sus invitados. Los espacios son más expositivos que habitables.

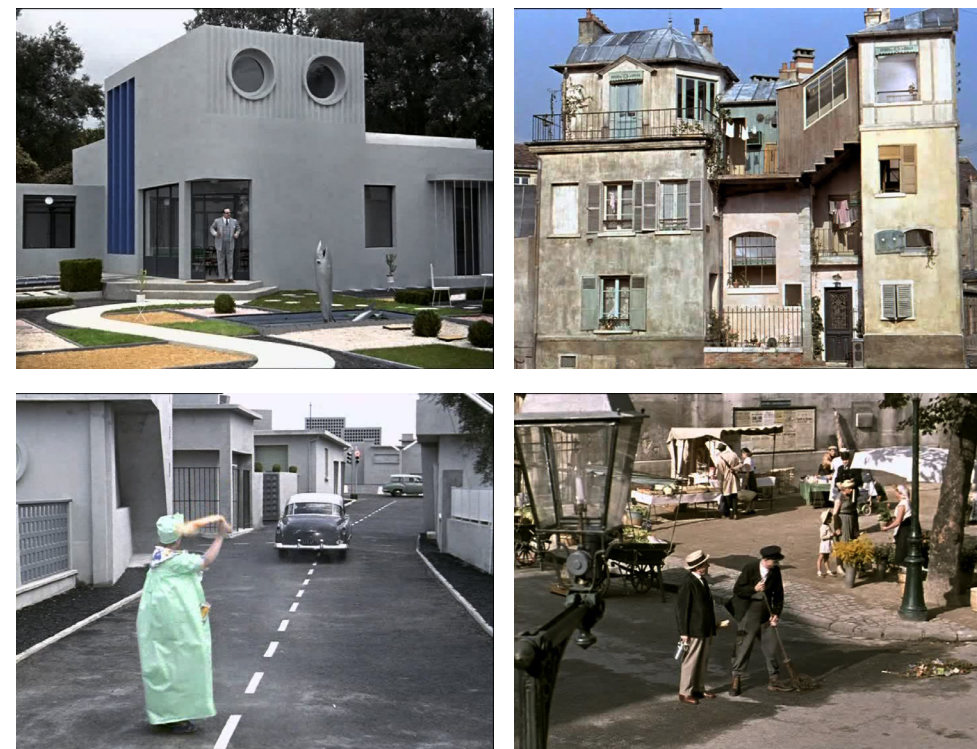
Completamente tecnológica hasta casi la deshumanización, el diseño *hipermoderno* de la casa prioriza sus artilugios sobre sus habitantes. Una de las más importantes piezas de la casa es el coche, claro síntoma de la americanización del estilo de vida europeo, dirigiéndose hacia el modelo suburbial con el vehículo motorizado como único método de movimiento. Recalcado queda cuando la compra de una nueva puerta de garaje se convierte en momento festivo para la familia.

Tatí nos ofrece en sus películas la visión del ciudadano que no se adapta a estos cambios en la forma de vida: el Sr. Hulot. No es tanto una crítica directa sino una búsqueda de lo cómico en la modernidad. Hulot, desde su ingenuidad e inocencia, expone las incoherencias de la nueva arquitectura. La villa Harpel es la hipérbole de la modernidad diseñada con una clara influencia del Le Corbusier de los años veinte, se parece mucho a la Ville Saboye, las casas Weissenhof-Siedlung o la casa Guiette.

En 2008 se estrenó *Koolhaas Houselife*, película que claramente homenajea a esta. En este filme vemos el proyecto de Koolhaas Maison a Bourdeaux a través de la señora encargada de la limpieza del hogar. Al igual que Hulot, va destapando las incoherencias del diseño a la hora del uso cotidiano. Pero hay una trampa y es que la casa esta explícitamente diseñada para ser habitada por un hombre en silla de ruedas, aun así, es una curiosa reinterpretación del conflicto de *Mi tío*.

Dualidad clase alta/baja: moderno vs tradicional

La dualidad no solo la vemos en las casas si en los barrios, en sus entornos, de hecho, en el barrio de Hulot es lo único que vemos ya que no hay ninguna localización interior. El estudio de esta película por retratar las diferencias arquitectónicas y urbanísticas es admirable. Las calles del barrio de Hulot rebosan vida, la gente realiza sus trabajos en la calle e interactúan continuamente. Las calles del barrio de la familia Arpel están, por el contrario, vacías a excepción de coches, no vemos ninguno en el barrio tradicional. Un reflejo de la diferencia entre el estilo urbanístico del suburbio frente a la ciudad tradicional se encuentra en que la calle del suburbio es una simple comunicación entre espacios a los que se accede en coche, mientras que en la ciudad la calle es el lugar común en el que se realizan la mayoría de los aspectos de la vida como ocio o trabajo. En numerosas ocasiones, Hulot



Cuatro fotogramas de la película en la que vemos la diferencia entre las dos casas y los dos barrios

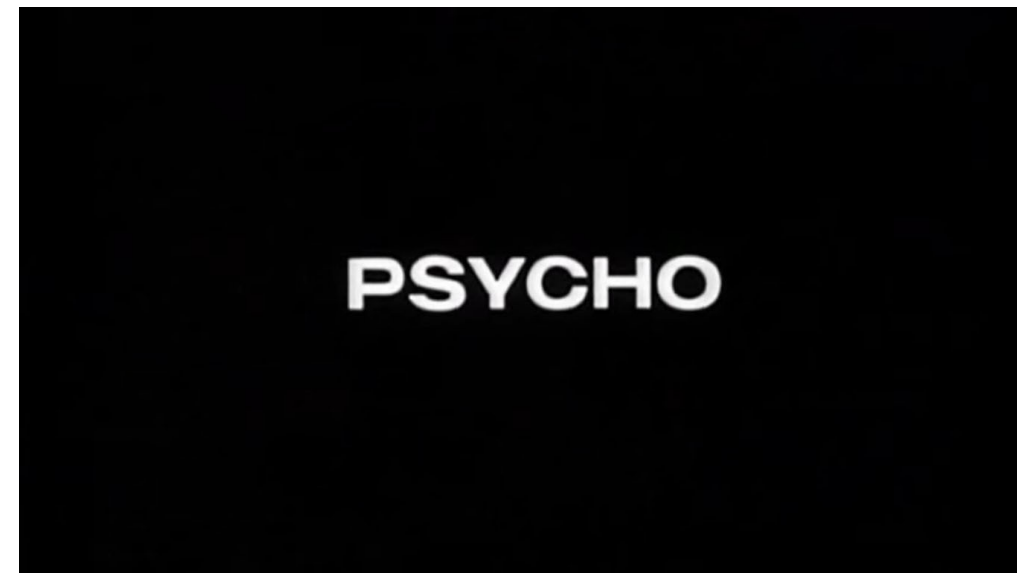
muestra en el mismo plano la dicotomía de lo vernáculo y lo moderno representando una Francia que avanzaba sin reconstruir las ruinas creando grandes contrastes.

La casa Hulot está en contacto, con el barrio como vemos en las interacciones en algunas escenas, en cambio, la villa Arpel está completamente aislada y ni siquiera se ve quién está al otro lado de la puerta, como ocurre en la escena en que la vecina viene de visita y la confunden con el vendedor de alfombras. El único contacto que tienen es con la vivienda contigua, lo vemos cuando espían a la vecina mientras corta el césped, algo que refleja la competitividad de este estilo respecto a la comunión de la vida en la ciudad.

También se aborda el tema de la funcionalidad. La Villa Arpel tiene un diseño extremadamente cuidado, pero cede ante un esteticismo respecto a la funcionalidad, lo vemos en los múltiples momentos cómicos de los caminos sin sentido del jardín. También hay una confianza en la tecnología que no se

ve recompensada, como sucede en la escena de la cocina. Por el otro lado vemos la otra idea de funcionalidad, la adaptación del barrio tradicional. En varias escenas observamos cómo elementos que anteriormente tenían otra función se reinventan, como por ejemplo Hulot aparcando la bici en el aparcamiento de coches.

Es al entrar la mente simple y práctica de Hulot en el entorno tieso y mecanizado de los Arpel que la ridiculez de sus diseños sale a luz. Con la complicidad de su sobrino trasgrede los códigos domésticos de esta opuesta forma de vida que le resultan ilógicos. Un gran acierto de enfoque por parte de Jacques Tati es presentar estas insurrecciones como un acto de sinceridad y no de rebeldía. La crítica no es ridiculizante, aunque así lo entendieran varios arquitectos racionalistas en su momento, Tati se limita simplemente una forma de actuar que de por sí es ilógica y esta misma se desbarata a sí misma al entrar un agente externo que usa la razón. Vemos cómo Hulot aplica la lógica de su forma de vida cuando, por ejemplo, vuelca un sofá para usarlo de hamaca. La actitud desenfadada y ordinaria de Hulot en un mundo tan ordenado que le excluye se convierte en el mayor acto de reivindicación sin un ápice de maldad.



Psicosis (Psycho)

Año	1960
Dirección	Alfred Hitchcock
Guión	Joseph Stefano
Escenografía	George Milo
Producción	Alfred Hitchcock
Fotografía	John L. Russell



A la izq. vemos a Norman Bates con la acechante silueta de una de sus aves disecadas en un fotograma de la película y a la der. vemos al propio Hitchcock en el trailer de la película mostrando la casa

En esta película se nos relata una historia de crímenes cruzados. Marion es la amante de un hombre que vive cerca de Los Ángeles, y un día decide robar una importante suma de dinero a su trabajo en Phoenix, en Arizona, al este de California. En la huida hacia el oeste decide parar en un motel apartado, de nombre Bates. Aquí le recibe Norman, el hijo de la dueña, que muestra una actitud sospechosa y deja claro que tiene una relación violenta con su madre. Marion se arrepiente de su crimen, pero es asesinada en la ducha por la sombra de la madre en una de las más icónicas escenas del cine. Norman esconde el cadáver y las pruebas y la película da un giro pasando el amante de Marion y la hermana de esta a ser los protagonistas investigando la desaparición de Marion junto con el inspector Arbogast. Este último sigue las pistas hasta la casa Bates llegando a entrar en ella, pero es asesinado. Más tarde la hermana y el amante descubrirán que la madre de Norman estaba muerta desde hace tiempo y el hijo había desarrollado una doble personalidad.



Fue una película pionera en muchas cosas, en un principio se planteó como una película de bajo presupuesto para Hitchcock, menos de un millón, como última película para Universal antes de cambiar de estudio. Quizá fue esta falta de expectativas lo que le dio libertad para hacer cosas nuevas. La idea de asesinar a la protagonista a mitad de película era bastante innovadora, un giro que preocupaba a Hitchcock que fuese revelado por lo que se prohibió entrar a la sala cuando la película ya había empezado. Había casos similares como el de *Perdición* en 1944, pero simplemente se advertía de no revelar el giro con un letrero al final de la película. Otras innovaciones fueron el mostrar en sostén a Marion en la escena inicial, que en ciertas escenas se empatice con el villano o incluir trastornos psicológicos en la trama. Pero existe una innovación más, no tan conocida y relativa en parte a la arquitectura, y es que fue la primera película en la que aparecía un inodoro y se tiraba de la cadena. Hubo preocupación en la producción de la película por si era indecoroso o por si el hecho de tirar de la cadena era “demasiado”. La realidad fue que a nadie pareció importarle o llamarle la atención, quizá porque les parecieron más llamativos otros aspectos de la película.



Relación de Alfred Hitchcock con la arquitectura

Los espacios en Hitchcock nunca son neutrales, aportan a la escena. “Los escenarios en Hitchcock son más que un simple escenario, son un laberinto en el que todos -personajes, espectadores y director- se pierden y encuentran, en la intensidad de sus emociones”*. De hecho, el propio director afirmaría: “una regla que siempre he seguido es: nunca usar un emplazamiento simplemente como fondo. Hay que usarlo al cien por cien. (...) Tienes que hacerlo funcionar de forma dramática.”**. Los espacios de Hitchcock hablan sobre los personajes, sobre las situaciones que estos viven. Un ejemplo de esto son los primeros fotogramas de *La ventana indiscreta* nos presenta al personaje de James Stewart con un barrido por su apartamento.

Hitchcock no solo ha creado numerosos espacios para sus películas, también ha rodado en espacios arquitectónicos reconocibles. Su extensa carrera, cincuenta y tres películas, está vinculada a la arquitectura, siempre

* BONITZER, Pascal. “Notorius”, *Everything You Always Wanted to Know About Lacan: But Were Afraid to Ask Hitchcock*. (1988), p. 152.

**HITCHCOCK, “Alfred. Hitchcock Talks About Lights, Camera, Action”. *American Cinematographer*.



Arquitectura en el cine Hitchcock: Izq.: *Rebeca* (1940). Der.: (de der. a izq., de arriba a abajo) *La ventana indiscreta* (1954), *Con la muerte en los talones* (1959), *Vértigo* (1958) y *La soga* (1948)

estuvo ligada al mundo del diseño producción. En los años veinte, trabajó como diseñador de escenarios en algunas producciones y como diseñador gráfico haciendo los intertítulos de películas de cine mudo. Quizá por esto dio tanta importancia a esta parte de la creación de una película en sus proyectos.

El director vivió el cambio de cine mudo al sonoro, y pese que a sus grandes obras tienen sonido, siempre antepuso lo visual en el cine. La arquitectura y los emplazamientos del director son clave en sus escenas más recordadas, además de que sus trabajos gozan de una gran potencia visual.

A lo largo de su carrera realizó varias películas con un único emplazamiento como son *La soga*, *Crimen perfecto* o *La ventana indiscreta*. También en varios de sus filmes, los edificios son un elemento importante en la trama, siendo el caso más claro el de *Rebecca*. En otras películas aparecen hitos de la arquitectura como el Golden Gate Bridge en *Vértigo*. Uno de los casos más curiosos de su arquitectura es la casa Vandann de *Con la muerte en los talones*, que claramente homenajea a Frank Lloyd Wright, incluso muchos piensan que es una obra real del arquitecto.

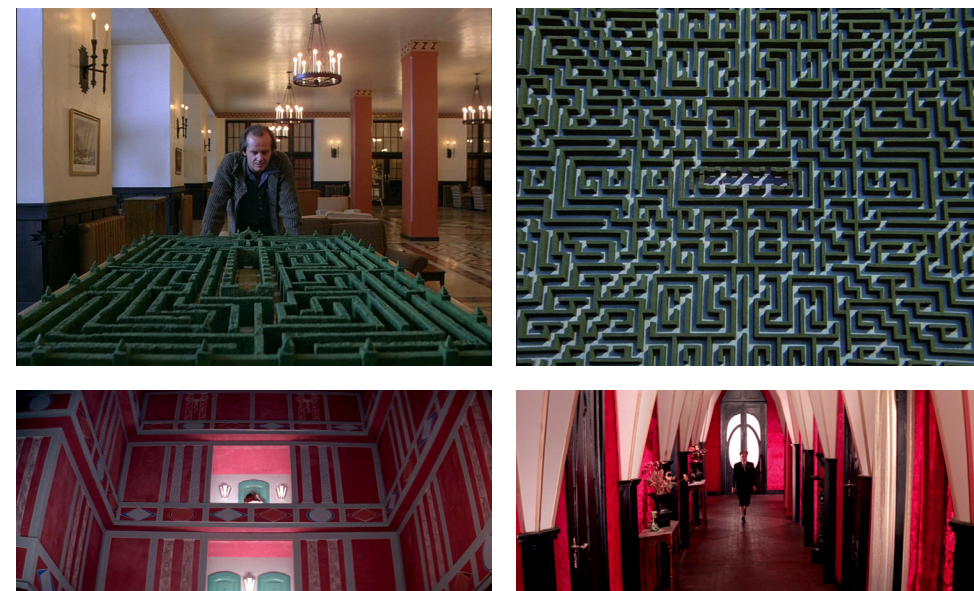
La arquitectura como fuente de terror

Psicosis es otra reflexión de Hitchcock sobre el hogar y las relaciones que se establecen en él. Durante los años cincuenta americanos se ensalzó y celebró la figura de la familia. Hitchcock introduce el terror en ella cuestionándola en un debate que poco a poco se habría pasado en esa época. De hecho, muchos lo consideran el punto en el que el género del horror se introdujo en el hogar y la familia. Es una de las razones por la que la arquitectura de su casa es de las más memorables de la historia del cine.

El principal interés arquitectónico lo encontramos en el motel y la casa Bates, ambos diseños originales para la película. Tal como nos tiene acostumbrados Hitchcock, están perfectamente pensados para ser parte importante de la trama y acompañar a esta con sus formas y estilos.

Psicosis se trata de una película sobre voyerismo, sobre la intromisión de unos en las vidas de otros. Por tanto, la mirada es un elemento clave en el planteamiento de esta película. Esto lo vemos desde que empieza, comenzamos con un plano de la ciudad de Phoenix y poco a poco con un *zoom-in* nos adentramos en la habitación de hotel donde se encuentran nuestros protagonistas, imitando el movimiento que podría hacer un ave, otro importante elemento de la película. Nos colamos en su intimidad, observando lo que no deberíamos, pues el mayor voyeur de esta película es el espectador.

Se suele hablar de Hitchcock como el que introdujo el terror en el hogar, pero no solo lo introdujo, sino que convirtió este en una fuente del horror. El director, que tenía una actitud un tanto paranoica e hipocondríaca, era un experto en ver lo terrorífico de lo cotidiano. Sus películas tenían un efecto tan fuerte porque la fuente del miedo no venía de algo externo como alienígenas del espacio o monstruos que salían de sus castillos abandonados, el miedo en Hitchcock sale de cosas que vemos todos los días como los pájaros, los vecinos o el amable dueño de un motel de carretera. De esta forma también convierte el hogar en algo hostil y amenazante, en el origen del miedo. No es la primera vez que se utiliza la arquitectura en el terror obviamente, pero se usa más como un fondo que acompaña al terror de la escena como en *Nosferatu* (1922) o *Vampyr* (1932). En Hitchcock las propias arquitecturas crean la sensación del horror, en *Psicosis* la casa Bates se presenta como una silueta oscura en la noche acechando al que entre al motel, incluso en su primera aparición vemos como la silueta de Norma en la ventana como si los ojos de una rapaz se trataran. En *Rebeca*, la inmensidad de Manderley sobrepasa al personaje de Laurence Olivier, que queda diminuto y débil en los grandes espacios de la mansión.



Ejemplos de arquitectura del terror: arriba *El resplandor* (1980) y abajo *Suspiria* (1977)

Un ejemplo de arquitectura que contribuye directamente a la sensación de terror de la escena la encontramos en una de las más famosas obras del expresionismo alemán: *El gabinete del Doctor Caligari*. La película juega con la incertidumbre de si lo mostrado es realidad o locura del protagonista, esta sensación se refleja en los escenarios. Formas oblicuas y serpenteantes envuelven a los personajes creando una sensación onírica en el ambiente de la historia.

Tras el estreno de *Psicosis*, durante la década de los sesenta se observa un cambio de la utilización de la arquitectura en el terror. La cámara se vuelve más versátil en esta época y encontramos una mayor variedad de recursos como planos picados, para mostrar al personaje pequeño y vulnerable, o contrapicados, para crear una sensación más asfixiante al mostrar tanto techo. Hablamos de películas como *La casa encantada* (1963) o *La caída de la casa Usher* (1960), ambas con la palabra “casa” en el titulado augurando la importancia de la arquitectura en ellas. De estos años es también *Suspense* (1961), que sentaría las bases de la repetida trama de la mujer que llega a una mansión decimonónica en la que ocurren sucesos misteriosos con terroríficos niños implicados, hasta cierto punto una vuelta al argumento de *Rebeca*.



Arquitectura en el nuevo cine de terror: arriba *Hereditary* (2018) y *Midsommar* (2019)

Con el paso del tiempo el cine de género se popularizó y explotó más, y con ello llegó más creatividad a este. En *Suspiria* (1977), y en otras películas del *giallo* de Dario Argento, la arquitectura se expresa por sí sola en la película con fondos angulosos y de colores rojos que aumentan la sensación de peligro y en ocasiones tienen más protagonismo en escena que los actores. En *Alien* (1979) las arquitecturas al mismo tiempo hipertecnológicas y orgánicas asfixian y casi devoran a los tripulantes de la nave mientras son cazados. En *El resplandor* (1980) la propia arquitectura nos narra el viaje a la locura de los personajes.

La monotonía que tortura al protagonista, interpretado por Jack Nicholson, se traduce en planos en los que los espacios se presentan simétricos y usando fondos con patrones repetitivos. Conforme avanza la trama y por tanto la demencia, los planos se inclinan y avanzan por pasillos interminables como una mente perdiéndose. Finalmente, una vez sumidos en la locura la película acaba en un laberinto sin salida, la locura arquitectónica.

Tras ejemplos como este las posibilidades se extienden y encontramos formas versátiles de conseguir que los espacios se vuelvan asfixiantes, amenazantes y hostiles en el cine de terror. El *cliché* de la casa antigua perdida se consolida como el escenario por excelencia para este género, tenemos múltiples ejemplos, siempre de aspecto ruinoso, de mansiones, refugios de montaña y cabañas en el bosque en los que los protagonistas pasan las más terroríficas noches. Al final esto no es más que llevar el miedo a lo ajeno y a lo desconocido, justo lo contrario de lo que intentaba Hitchcock, que trajo el terror hacia lo más cercano, haciéndonos mirar nuestro entorno cotidiano con sospecha. Pero recientemente el género está experimentando reformas después de un tiempo estancado en ciertos *clichés*.

El cine de terror vuelve a evolucionar en sus emplazamientos. En *Revenge* (2017) vive su pesadilla particular en una mansión moderna en el desierto a pleno sol. La película se aborda desde una perspectiva feminista y en su reivindicación va implícito el hecho de mirar con otros ojos la cotidianidad para descubrir una verdad terrorífica que ocurre a plena luz del día y en las casas normales, no en parajes abandonados. En *Come to daddy* (2019) el horror vuelve a la familia y al hogar, al estilo Hitchcock, en una casa-mirador en un lago. *Vivarium* (2019) miraría desde el terror las urbanizaciones suburbanas de casas idénticas repetidas hasta el infinito, convirtiendo una de estas en una trampa sin salida para una joven pareja que quiere empezar su vida adulta convencional. Ari Aster, como principal nombre del nuevo cine de terror, también repensará la concepción espacial del género en *Hereditary* (2018), donde jugará con las escalas entre la casa real y la réplica en miniatura de esta que tiene el personaje de la madre, jugando así con los conceptos del control y la dependencia en una familia disfuncional, y en *Midsommar* (2019) llevaría el terror a la tradición ubicando esta pesadilla en un agradable poblado escandinavo de triangular arquitectura de madera.

En una época de cambio social nos replanteamos los actos del día a día, la vida en familia y las relaciones personales, para encontrar en ocasiones una nueva visión que nos asusta pensar que siempre estuviese ahí, tal como hizo Hitchcock en su momento. Y una vez más, la arquitectura sirve como medio para expresar estas inquietudes.



A la izq. comparativa entre *House by the Railroad*, cuadro de Edward Hopper, y un fotograma de la casa.

A la der. fotogramas de la película con la vista de Phoenix y distintas partes de la casa, abajo el set donde se grabó.

Dualidad arriba/abajo: poderoso contra débil

El motel Bates es el clásico motel de carretera construido en la órbita de las grandes carreteras de los Estados Unidos. Una construcción de una sola planta y forma de L con 12 habitaciones y una recepción orientadas hacia la entrada comunicadas por un porche. Cerca de este se encuentra en un alto la casa que se presenta como una silueta amenazante, una gran casa de campo de corte clásico americano.

La mirada es el principal elemento en la arquitectura de esta casa. Lo observamos en la composición del motel Bates y la casa. El motel con una forma de L hace que todas las habitaciones y la recepción tenga visión entre ellas y hacia la entrada del motel. Las únicas estancias del motel en las que entra la cámara son la recepción y la habitación contigua. Entre las puertas de ambas hay conexión visual al estar al lado, pero también desde el interior de estas a través del agujero en la pared que Norman usa para espiar a Marion. Este además no solo conecta la recepción con el cuarto sino también con el baño. Aquí está la genialidad de la disposición arquitectónica del edificio y de cómo está pensado para la colocación de los tiros de cámara para las diferentes escenas. Por otro lado, la casa Bates se ubica en una pequeña loma cercana al motel teniendo también visión de este, desde el motel podemos ver la casa que se presenta como una silueta amenazante, y desde la casa se vigila lo que pasa en el motel.



La doble personalidad de Norman se refleja en los dos edificios. Por un lado, el motel se asemeja a Norman, además de ser donde más le vemos, sencillo y acogedor, aunque escondido del resto del mundo. La casa simboliza a la madre, una sombra amenazante, que vigila al motel, a Norman. Ambos se diferencian, pero coexisten con una clara predominancia del uno sobre el otro.

La casa se construyó de verdad, de hecho, hoy en día sigue en pie dentro de los estudios de Universal. Las inspiraciones de esta no están del todo claras, muchos establecen la conexión con el cuadro del famoso Edward Hopper, *House by the rail road*, pero no hay ninguna declaración real de Hitchcock que confirme esto. Como curiosidad, Hopper llegó a dibujar al personaje de Norman Bates en una ocasión. La casa es una representación de las múltiples mansiones que podían encontrar en las zonas de campo del país, al igual que el motel podría ubicarse junto a cualquier carretera. Hitchcock realizó una exhaustiva documentación para el rodaje, realizó la ruta que recorre Marion, desde Phoenix a Los Ángeles, tomando fotos y notas.

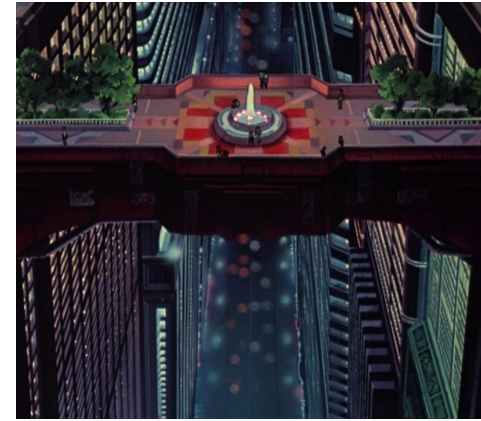
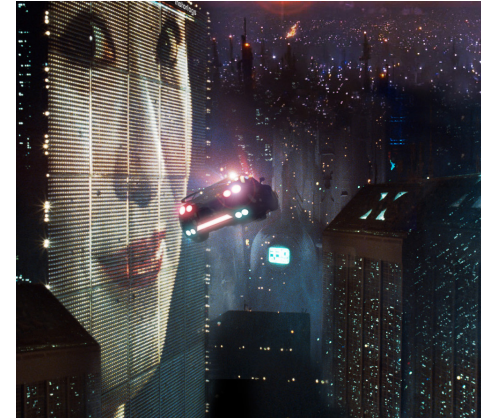


High-Rise (High-Rise)

Año	2015
Dirección	Ben Wheatley
Guión	Amy Jump
Producción	Jeremy Thomas
Fotografía	Laurie Rose

A la izq. fotogramas de *High-Rise*A la der. los rascacielos del futuro en fotogramas de *Blade Runner*, *Brazil*, *Akira* y *Ghost in the Shell*

La película, basada en la novela homónima escrita por J.G. Ballard en 1975, exagera el concepto de ciudad dormitorio, de los nuevos proyectos de ciudad suburbio. La película ocurre en un proyecto en construcción de cuatro edificios de pisos autosuficientes. El doctor Robert Laing se muda al primero y único construido de estos. Su apartamento se encuentra en el piso veinticinco, el que por algunos planos de la película podemos observar que es el primero de los pisos en escalera. La jerarquía del edificio se divide en tres clases: los primeros pisos, dispuestos en torre convencional, son la clase baja; el siguiente tramo, en forma de escalera, la clase alta y por último en el piso más alto, el arquitecto: el líder.



La hipótesis de arquitectura futura

La hipótesis de ciudad convertida en una torre ultraedificada dividida por alturas correspondientes a las clases sociales ya la vimos en *Metropolis*. Fritz Lang sentó unas bases en 1927, que hoy en día siguen vigentes, como el canon del futuro distópico en el cine. Después del expresionismo alemán apenas hubo significantes ejemplos de cine de género, por lo que no encontramos muchos ejemplos de arquitecturas futuristas.

En los años setenta, influido por el movimiento *hippie* y las estéticas psicodélicas y naturalistas del momento, encontramos algunas hipótesis de futuro más basadas en una vida campestre o una vuelta a la vida más rural pero siempre con una separación marcada entre dos clases, como en *El planeta salvaje* (1973) o *Zardoz* (1974). Aun siendo distinta en forma que la versión de Lang de la sociedad futura también tiene una visión pesimista de esta, sobre

todo en lo social. Con *Blade Runner* y *Tron*, ambas de 1982, cincuenta y cinco años después del estreno de *Metrópolis*, se establece para quedarse la idea del futuro ultratecnológico y desnaturalizado. El modelo de ciudad de *Blade Runner* es prácticamente el de Lang, una ciudad de extrema densidad edificada en la que la clase baja malvive hacinada en la parte baja de esta y la clase alta vive con lujos en la parte más alta, uno de estos lujos es la luz solar. Esta hipótesis se quedaría como la más común en las películas ambientadas en el futuro, la sociedad capitalizada hasta al extremo, y la veremos con más asiduidad con algunas variaciones en películas como *Brazil* (1985), *Akira* (1988), *Desafío total* (1990), *Ghost in the Shell* (1995) o *El quinto elemento* (1997). En los últimos años, la era del *remake*, hemos vuelto a ver este tipo de arquitecturas en la secuela *Blade Runner 2049* (2017) o el *remake* de Hollywood *Ghost in the Shell* (2017).

Esta misma idea se ha ido desarrollando en otras variantes con el tiempo, manteniendo siempre la división de clases, la tecnología antepuesta a lo natural y el pesimismo. En *Los juegos del hambre* (2012) el sistema funciona igual, pero por distritos separados en orden ascendente de nivel social por números. En *Snowpiercer* (2013) el orden de la distribución cambia de vertical a horizontal, la trama ocurre en un tren autosuficiente en el que el último vagón es el más pobre y el nivel económico va subiendo hasta la cabina. En *El hoyo* (2019) encontramos ya una vuelta de tuerca bastante alejada de lo original, pero manteniendo la idea de los pisos y las clases, el que está encima es más poderoso.

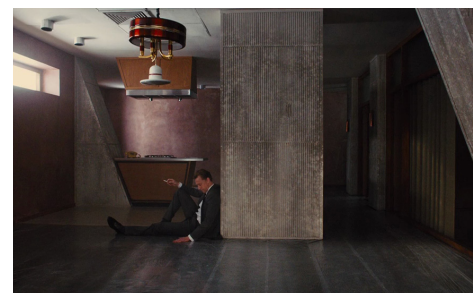
La arquitectura como jerarquizador social

Una de estas variantes es el caso de *High-Rise*, cuya idea original viene de la novela del 1975, que minimiza los espacios con torres separadas en vez de una gran ciudad hiperdensa. Pero mantiene la idea de la clase baja en el tramo inferior de la torre y la clase alta en el superior. Además, este tramo más alto se dispone de forma escalonada, creando una división ascendente dentro de esta clase, hasta llegar en el piso más alto al líder, al arquitecto. Esta cualidad también la veíamos en *Metrópolis*, los diseños de la clase baja son más monótonos, más alienadores. Solo las clases más altas tienen el lujo de permitirse diferenciarse entre ellos. Una vez más vemos el recurso de la luz como diferenciador social, los más ricos tienen más luz.

En el campo de la arquitectura podemos relacionar esta idea con que históricamente las casas más ricas eran más altas que las más pobres. La razón es simple: con mejores materiales podías conseguir más altura y los



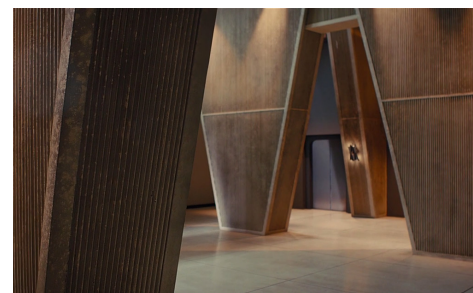
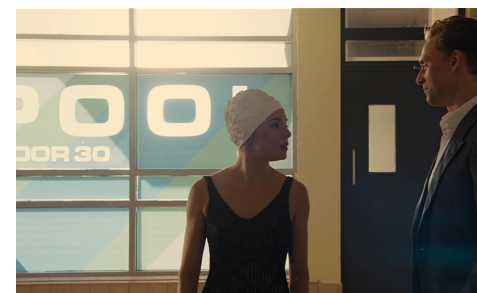
El jardín y exterior del ático, el piso 40, en *High-Rise*



El apartamento del protagonista en el piso 25 en *High-Rise*

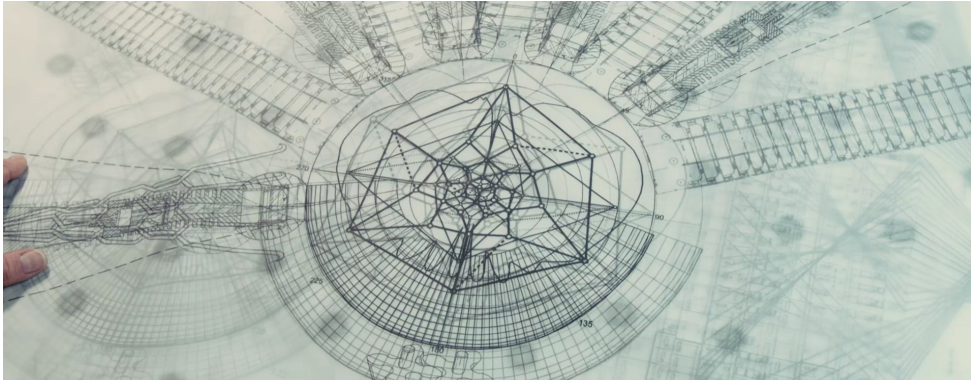


El gimnasio y la piscina del piso 30 en *High-Rise*



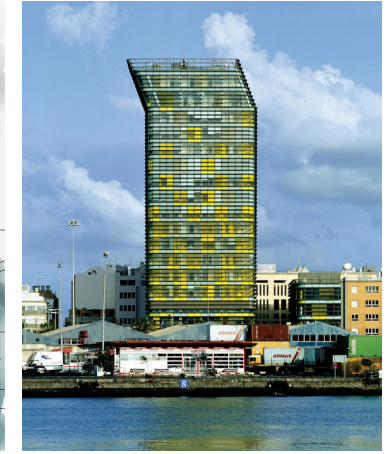
El vestíbulo de entrada en la planta baja en *High-Rise*





mejores materiales se consiguen con más dinero. Idea reforzada por la mitología y la religión, que siempre sitúa lo divino y lo poderoso en lugares altos como el monte Olimpo o el Cielo, por ejemplo. Forma de vida que se ha subvertido en los últimos años, en las ciudades sobrepobladas: lo más barato es vivir en torres y aquellos que tienen dinero prefieren vivir alejados de la muchedumbre en casas aisladas.

El perfeccionamiento de las técnicas permite la construcción de rascacielos cada vez más grandes y altos. La sobrepoblación parece el principal motivo de la construcción vertical, pero la mayoría de las ciudades se ven atraídas por la idea de un edificio símbolo cuanto grande mejor. _ Hay una especie de competencia entre las urbes más ricas del planeta por ver quién consigue la torre más alta. En este auge de los rascacielos surgen proyectos prometedores de rascacielos ciudad con todos los servicios que un habitante pueda necesitar. Es en estos casos en los que se basa la idea de esta



A la izquierda fotogramas de la película que muestran al arquitecto y su trabajo
A la derecha dibujo realizado por el director Ben Wheatley en la preparación del filme y la torre Woermann, fotografía de Roland Halbe.

película y quizá parezca exagerado el caos que se genera en la comunidad de esta película, pero en el mismo año que salió novela, 1975, se construyó en Johannesburgo una torre de apartamentos de 54 plantas que prometía una idea similar a la de la película, Ponte City Apartments. Durante la década de los ochenta los nuevos inquilinos fueron abandonando el edificio hasta que las mafias lo tomaron por completo, convirtiéndolo en un *ghetto* sin luz, hasta que en 2007 comenzó un programa de renovación que ha mejorado la situación. Así que no estaba tan mal encaminado Ballard.

Dualidad arriba/abajo: clasismo en la sociedad

Anthony Royal es un arquitecto que reside en el ático de su propia creación, la primera de cinco torres residenciales con supermercado, piscina, gimnasio y hasta una guardería incluidos. En el momento es la única torre construida, cuenta con cuarenta pisos y mil apartamentos y recibe el nombre de torre Elysium. Su diseño consiste en una torre convencional que se inclina en su tramo más alto, una forma que recuerda a la torre Woermann de Ábalos & Herreros. Su parte escalonada se asimila a proyectos de la época de publicación de la novela como la urbanización Alexandra Road State de Neave Brown.

Nuestro protagonista se encuentra en el límite entre la clase baja y alta, tanto físicamente como en cuanto a la trama se refiere. Su apartamento es el 2505 por lo que podemos suponer que la numeración de estos consiste en los dos primeros dígitos correspondientes a el piso y los dos últimos el número de apartamento, al menos 5 por piso. La parte baja del edificio de estilo brutalista es una estructura de torre cuadrículada, con ventanas cuadradas y sin balcones, cada piso idéntico al superior o inferior. Es austera e igualitaria entre sus habitantes. A partir del piso veinticinco hasta el cuarenta, el edificio se inclina creando un espacio para balcones en la superficie abierta que queda en cada piso. Esta clase es más competitiva y los balcones te dan visión de los balcones inferiores, pero no de los superiores, creando una jerarquía ascendente interna. El protagonista se encuentra en el más bajo de estos. Finalmente, el ático es el apartamento más lujoso con un jardín en la azotea. Es la única vivienda del último piso, por lo que tiene una estructura más de casa con jardín que de apartamento de pisos. En esta vive el arquitecto, que hace las funciones de rey en esta micro sociedad.

El edificio, que es autosuficiente, cuenta con una escuela/guardería en la que vemos a los niños de los Wilder en alguna escena, también una piscina y un supermercado, que se encuentran en el piso treinta. Los usuarios del edificio solo salen de este para trabajar, a primera hora vemos cómo una gran cantidad de trabajadores salen, entre ellos los protagonistas, hacia el inmenso aparcamiento en la explanada que rodea el edificio. En cierto punto los personajes parecen olvidar dónde están sus coches, en parte como burla a lo absurdamente grandes que son este tipo de estacionamientos, y en parte por añadir un factor inquietante al edificio, también tratado en otras escenas, que nos recuerda a *El ángel exterminador* de Buñuel. Los espacios comunes como el vestíbulo de entrada o el supermercado y la piscina son los lugares en los que las dos partes antagónicas convergen y donde los conflictos explotan.

Desde el exterior el apartamento de Royal tiene aspecto de cabaña tradicional inglesa, al estilo Arts&Crafts, con un gran jardín que ocupa la mayor parte de la superficie. El interior, al contrario, es de estilo moderno teniendo acceso directo desde el ascensor.

La crisis del edificio comienza a causa de los apagones en la parte baja que se acaban extendiendo a todo el edificio. Mientras los problemas del edificio explotan, el arquitecto mira hacia a otro lado: sus nuevos proyectos. Podemos entender esto como una crítica hacia cierto aspecto de la arquitectura, una obsesión por crear de cero olvidándonos de mantener o reparar lo ya creado. Una visión consumista de la arquitectura en la que entra esta idea del edificio como dormitorio.



Parásitos (Gisaengchung)

Año	2019
Dirección	Bong Joon-ho
Guión	Bong Joon-ho
Producción	Bong Joon-ho Kwak Sin-ae
Diseño de producción	Lee Ha-Jun
Fotografía	Honk Kyung-pyo



Fotogramas de la película e imagen del set de rodaje

La película aborda la diferencia de clases en la sociedad actual. La familia Kim, de bajo nivel económico, malvive en un sótano y se infiltrarán poco a poco y con picardía en la acaudalada familia Park. Cuando creen que han engañado a la familia, que los ha contratado como empleados sustituyendo a los anteriores, la antigua ama de llaves vuelve a la casa para rescatar a su marido, que lleva viviendo escondido en el sótano de los Park durante años. Las cosas se complican hasta llegar a un violento clímax con asesinatos desesperados incluidos.

Bong Joon-Ho utiliza la arquitectura como medio principal de explicación visual de las situaciones. La casa bajo el nivel de la calle de la familia Kim y la casa de los Park, diseñada por un famoso arquitecto ficticio, ilustran perfectamente las situaciones y diferencias sociales que acontecen a los protagonistas.



La arquitectura en el suspense

La película se apoya en una tensión constante, pero a mitad de la trama, un giro de guion complica lo ya complicado. Un tropo que se apoya en la arquitectura de la casa Park. Esta tenía una estancia escondida que no conocíamos hasta este momento, un sótano donde se esconde el marido de la anterior ama de llaves. El clímax de tensión de la escena llega al precipitarnos por el angosto pasillo que lleva al sótano. Este es uno de los recursos más utilizados en el cine de suspense, el uso del entorno para atosigar a los personajes, asfixiarlos.

Es muy común el uso de un movimiento de cámara que siga al personaje por un pasillo a menudo estrecho o de techo abajo para conseguir una sensación más pesada. Cuando se produce un corte en el montaje de una escena es el equivalente a dar un respiro al espectador, el mantener la toma sin parar en vez de cortar al lugar de destino, haciendo lo que se conoce como plano-secuencia, uno de los recursos para generar la tensión de una escena. La traducción a la arquitectura de estas marchas hacia el peligro son los pasillos. Kubrick nos hacía seguir a la familia Torrance por los pasillos

del hotel Overlook en *El resplandor* (1980) para mantener la tensión de que aparecerá en la siguiente esquina. Gus Van Sant seguía con su cámara a los estudiantes por el pasillo del instituto en el que ocurriría un tiroteo en *Elephant* (2003).

La arquitectura es un elemento muy utilizado en el suspense, siguiendo con la idea de que cambiar de plano es dar un respiro. La tensión en el cine se consigue con la falta de cambios para mantener el suspense. Volvemos a Hitchcock, el rey del suspense, que usó en varias ocasiones otra técnica espacial del género: rodar toda la película en un mismo lugar. Mantener la trama acotada a un único lugar para generar una tensión creciente, lo cual supone un desafío espacial. En *La soga* (1948), película que además rodó en plano secuencia, Hitchcock lo enfocó en una clave más teatral porque el espectador siempre lo ve todo desde un mismo lado de la acción, la cuarta pared. Mayor fue el desafío en *La ventana indiscreta* (1954), película protagonizada por un convaleciente James Stewart, que estudió arquitectura, quien desde su ventana observa una serie de acontecimientos que ocurren en su vecindario. Una manzana entera que se construyó en un estudio para la grabación de la película, diseñada para que todos los pisos en los que fuese a ocurrir algo se viesen a la perfección desde el apartamento del protagonista.

El recurso del único emplazamiento lo hemos visto en numerosas ocasiones desde entonces, como en *Clue* (1985), que adapta el juego de mesa *Cluedo* a la gran pantalla. Una partida ocurre en un tablero, por lo que la película ocurre en una sola casa que emula a este. El ejemplo más extremo de esta forma de cine de suspense nos lo brinda Rodrigo Cortés con *Enterrado* (2010), película en la que el único espacio que vemos es un ataúd durante toda la duración de esta.

Otra forma de utilizar la arquitectura en el cine es crear espacios que tengan una presencia muy fuerte en escena, superando a los personajes y “aplastándolos”, reiterando el peso de los problemas que estos acarrearán. Fondos de colores muy fuertes como el rojo, arquitecturas de bloques de hormigón o arquitecturas muy sobrecargadas ayudan a esta idea de un gran peso sobre una silueta. La forma perfecta de conseguir esto es inclinar la cámara para conseguir un plano contrapicado que muestre mucho techo, así este resultará más presente y pesado.

Muchos de estos recursos los usó Hitchcock, por algo es el rey del suspense, y es difícil no ver influencias de este en otras películas del género. Sin embargo, Bong Joon-Ho consigue un tratamiento espacial exquisito en *Parásitos*, dotando a los espacios de un peso dramático de gran relevancia en el desarrollo de la película.



Uso de la arquitectura para dar sensación de presión sobre el personaje en *Los intocables de Eliot Ness* (1987) y *Parásitos*.

La arquitectura como personaje en una película

La trama de *Parásitos* se resume en las arquitecturas. Es el elemento principal de la película y guía al espectador por las ideas que quiere contar. En este sentido, nos recuerda a *Mi tío*, aunque tienen distintas formas de abordarlo. En ambas las arquitecturas de la casa de los ricos y de los pobres es una representación de sus actitudes y situaciones. En la francesa, Tati se centra más en la arquitectura como fuente de situaciones cómicas, mientras que el coreano la utiliza casi como un motor de la trama. El vivir en una casa tan desastrosa hace a los Kim querer ascender socialmente, la lujosa casa de los Park atrae a los Kim. Que la casa tenga una zona secreta cambia la dirección de la historia y que la casa de la familia pobre se inunde hace que tengan que dejarla y aumenta su hastío. Finalmente, el escondite de la casa Park sirve para esconderse al padre de los Kim como desenlace. La arquitectura es la que motiva los cambios en los personajes y por eso podemos entender que esta tiene un papel tan importante como el de los actores en la película.

Un caso tan claro de la importancia de la arquitectura al intervenir directamente en la trama no es tan común. En los ejemplos que hemos visto, la arquitectura solo es tan definitoria en *Mi tío* o *High-Rise*. En estas películas, los espacios son los que provocan las situaciones que ocurren. Es difícil encontrar muchos ejemplos de este tipo sin que estemos hablando de una película cuyo tema sea la arquitectura explícitamente.

En ocasiones, el emplazamiento es la propia trama, las condiciones que son dadas por el propio espacio son el conflicto de la película, un recurso que se suele usar como fuente de tensión, como hemos visto en anteriores capítulos. Es el caso, por ejemplo, de *Titanic*. En este tipo de películas se suele profundizar bastante en el desarrollo de este espacio. Son películas en las que los personajes se encuentran en un espacio cerrado que tiende a un destino fatídico al que los personajes se tienen que enfrentar. En *Titanic* se enfoca desde lo dramático, pero es un caso muy habitual en el terror como en *Alien*, *el octavo pasajero*, una nave con un parásito alienígena infiltrado, o *Cube*, una prisión modulada en cubos que se extienden en las seis direcciones hasta el infinito.

Otra forma de dar protagonismo al espacio frente a los personajes es aquella en la que la arquitectura tiene una personalidad tan potente que pasa a ser lo más recordado de la película. Es el caso de la arquitectura monumental, como el castillo del conde Drácula en cualquier adaptación de su historia, o los castillos de las princesas de Disney. Cualquiera de las cinco películas de este trabajo es un caso notorio de arquitectura que trasciende



Simbología de la subida de clase: en el primer fotograma vemos como la trama empieza en lo más bajo de una rampa, en el segundo como suben hasta la casa Park y en el tercero descienden de vuelta

a las películas. Otro gran ejemplo es el hotel Overlook de *El resplandor* o la manzana de viviendas de *La ventana indiscreta*.

Son múltiples las formas en las que el cine puede resaltar la arquitectura, pero siempre son películas que destilan amor por la arquitectura y le dan una atención que traspasa la pantalla y contagia al espectador. Un fenómeno habitual es cómo mediante el cine se revalorizan lugares que no recibían mucha atención como “el lugar donde se filmó aquella película”.

Dualidad lujo/austeridad: simbolizado con la dualidad arriba/abajo

Los dos principales espacios en los que ocurre la película son la casa de los Park y la de los Kim, un caso similar al de *Mi tío*. La casa de los Kim es extremadamente austera, un sótano demasiado pequeño para cuatro adultos ubicado en la esquina de la calle donde mean los borrachos. Bong Joon-ho, con su habitual afilado humor negro, pone el váter como el punto más alto de la casa, además del único sitio donde llega el wifi, como un trono en la inmundicia. El opuesto a esto es la flamante casa de los Kim, la casa lujosa de estos tiempos, en cualquier barrio rico de la actualidad encontramos este tipo de arquitectura: grandes dimensiones, extensas cristalerías, ortogonalidad, escala de grises asociados con la elegancia y algunos ecos de la arquitectura minimalista. Un interior de acabados en madera y mobiliario de corte minimalista también. Tal como Tati recopilaba en su villa Arpel todas las peculiaridades de la modernidad, aquí se reúnen todas las características de la arquitectura de mansiones de lujos de los últimos años.

En *Parásitos* volvemos a la sociedad dividida en dos clases, y esto vuelve a estar simbolizado por arriba y abajo. Es una película sobre lo complicado que es ascender en la sociedad y la inquebrantable frontera entre clases. En muchas escenas en las que dos personajes de diferente clase comparten plano un elemento los separa, varias veces una línea vertical. La película nos recuerde lo difícil que es subir de la clase baja a la alta. La arquitectura del filme nos muestra lo alejadas que están. La familia Kim, la pobre, vive en un sótano, por debajo del nivel de la calle, por lo que tienen que subir una escalera para llegar a la calle, una calle que está en pendiente, y la casa se encuentra en el punto más bajo. La casa Park, de la familia rica, se encuentra en una calle en pendiente también, pero esta vez hay que subir para llegar a ella, subir una pequeña escalera para llegar a la puerta, otra escalera para llegar al jardín y finalmente una más para llegar al salón de la casa.

Este camino a la inversa lo realizan los personajes de la familia Kim cuando huyen de la casa Park después de haber disfrutado por una noche de los lujos de la vida de alta clase. Esta bajada hasta llegar a su hogar inundado subraya la abismal diferencia. La brecha entre clases se simboliza como una gran cuesta que es difícil de subir, pero fácil de bajar. De hecho, si nos fijamos en la conversación en la que el amigo de Ki-woo le ofrece el puesto de profesor de inglés, dando pie a toda la trama, ocurre en un bar que está en los más bajo de una calle en pendiente.

La luz es otro símbolo de la diferencia de clases y en esta película también



Arriba vemos la diferencia de luz en las dos casas, la luz solar es un lujo
Abajo vemos como líneas verticales separan a individuos de distinta clase

está representado. Los Kim apenas tienen un poco de luz que les llega de los ventanucos, mientras que los Park tienen ventanales de suelo a techo que llevan las estancias de luz. Recurso que ya vimos en *Metrópolis* donde la clase baja vivía en cuevas y la alta es la que tenía acceso a la luz del sol.

03

CONCLUSIONES

Momentos históricos

Visiones de la dualidad en la arquitectura

Metodología de la arquitectura para cine

Comparación entre las películas y momentos históricos

El cine retrata la forma de vida y pensamiento del momento en que se realiza la película, por eso es un valioso documento histórico. Estas cinco películas nos permiten no solo entender las arquitecturas de su época, sino también la forma en que las personas se relacionan con ellas dependiendo del momento histórico.

Metrópolis se estrena en 1927 en una Alemania derrotada en la Primera Guerra Mundial, tiempos de posguerra sumados a las duras restricciones impuestas por los países vencedores en el Tratado de Versalles. La década de los veinte fueron años de crisis en los que la inflación encareció las necesidades básicas. La clase obrera se veía tremendamente castigada por esta situación en una sociedad industrializada en la que tenían que jugarse la salud y hasta la vida en las fábricas. Mientras tanto, las clases altas tenían accesos a métodos para no verse tan afectados de la crisis. Esta situación y sucesos como la revolución rusa de la clase obrera en 1917 inspiraron a Fritz Lang y a Thea Von Harbou a escribir lo retratado en *Metrópolis*.

La fábrica se representa con un aspecto monstruoso hasta llegar a convertirse explícitamente en una criatura que devora a los empleados, mostrando el peligro que suponían las condiciones de las fábricas para los trabajadores. Estos viven en lo que entendemos es el subsuelo, en unos edificios austeros y repetitivos, esto representa lo alienadora que era la situación de la clase baja.

La clase alta vive en la superficie, referencia a lo enorme que era la brecha entre clases, en una megalópolis llena de lujos con jardines y grandes instalaciones deportivas, que nos recuerda al Olimpo. Observamos el detalle de que en la arquitectura de la ciudad rica hay variedad, los edificios se distinguen entre ellos, en cambio, la clase baja tiene bloques monótonos. El estilo de la ciudad de *Metrópolis* es una hipérbole de las ciudades que experimentaban un crecimiento acelerado en la época, que empezaban a construir edificios en los núcleos urbanos. Incluso en algún plano se refleja el contraste de edificios más antiguos con las nuevas arquitecturas influenciadas por el Art Decó.

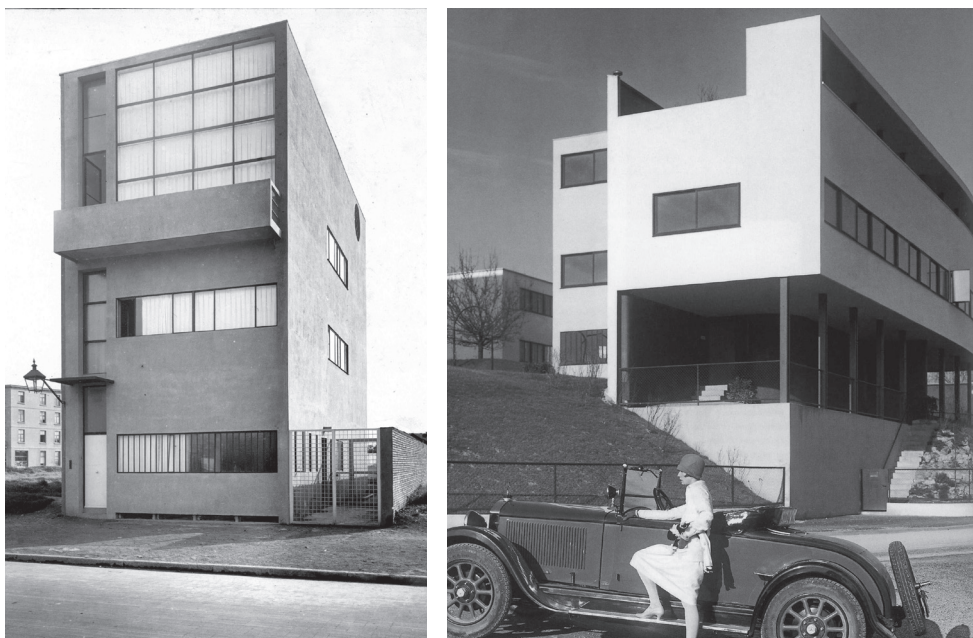
En *Mi tío*, pasamos a otro momento histórico de Europa, se estrenó en 1958, en una Francia abatida por dos guerras. Gran parte de los edificios habían sido destruidos y se renovaban con el nuevo estilo, la modernidad traída por los preceptos de la Carta de Atenas. La familia Arpel encarna a la clase alta adinerada que acepta estas nuevas arquitecturas, pero no tanto desde una visión progresista, más bien quieren poseer lo más último



Berlín en la década de los veinte (picture alliance) y la ciudad de *Metrópolis*

y exclusivo. Renuevan su estilo con lo último en diseño y con las nuevas tecnologías que vienen del modelo de vida suburbial tecnológico que triunfa en Estados Unidos.

El Sr. Hulot se contrapone a esta mentalidad como la Francia que no se hace a estos cambios. Una filosofía de vida más anclada a la tradición que no acaba de entender las novedades de la arquitectura, pero tampoco las ataca. Hulot prefiere la vida de su barrio que es tanto o más caótica que la de los



La casa Guiete, fotografía de Maury, y la casa Weissenhofsiedlung (Fundation Le Corbusier) y la villa Arpel de *Mi tío*

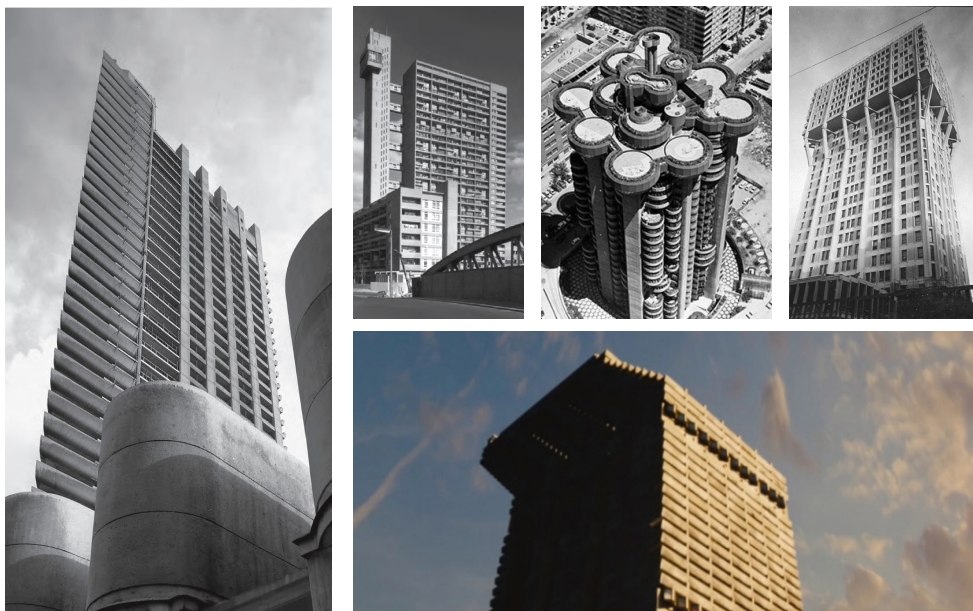
Arpel, pero en ella se siente más cómodo. En una escena Hulot ve que un ladrillo se ha caído de un muro que ya se encuentra en ruinas y lo vuelve a poner en su sitio pese a que el muro está completamente derrumbado ya. Es un buen resumen de su mentalidad, prefiere arreglar la Francia derrumbada que renovarla por completo con un estilo que para él es ajeno.

Observamos que uno de los nuevos factores que llegan a Europa es la introducción de la tecnología en la vida cotidiana, una tendencia exportada de Estados Unidos. El país vivía unos momentos de prosperidad y progreso, el cambio llegaba en forma de industrialización y consumismo. La tecnología llegaba a los nuevos hogares de los suburbios que se construían pensados para el transporte en coche, la clave del nuevo modelo de ciudad. En *Mi tío*, vemos esta importancia del coche en el urbanismo de los nuevos barrios, la Villa Arpel está pensada para acceder en coche, no andando, está aparatada de la actividad de la ciudad en un barrio exclusivamente residencial.

La hegemonía del coche se trataría, con algo menos de protagonismo y dos años después, en *Psicosis* (1960). Aquí vemos la travesía en coche por las nuevas carreteras de Marion, la protagonista, en su huida desde Phoenix a Los Ángeles. Vemos las anchas calles de Phoenix priorizando en su diseño el paso de los coches al de los peatones, en contraposición a la plaza llena de vida y sin un solo coche de *Mi tío*. La situación de la casa Bates es una consecuencia de estos cambios que vivía Estados Unidos, una casa grande y señorial que podemos suponer de una familia que en algún momento fue adinerada, se ve obligada a adaptarse a los nuevos tiempos y construye un motel en su finca ya que la carretera pasa por al lado. Las zonas rurales se convierten en satélites de las grandes autopistas que las atraviesan, se convierten en zonas de paso entre las grandes urbes.

En el filme de Hitchcock se replantean conceptos muy establecidos en la sociedad como la idea de la familia, un pilar de la vida americana. El director no lo hacía desde una perspectiva social, simplemente buscaba sorprender al público, pero lo cierto es que se empezaban a desarrollar fuertes ideas críticas hacia lo establecido socialmente. Ideas que explotaron en la siguiente década marcada por abusos de poder y revueltas. Esta visión crítica también llegó al mundo de la arquitectura, en el que empezaban a surgir voces críticas contra el estilo internacional, las ciudades de los rascacielos y las promesas de instalaciones con todo lo que alguien necesita. Este fue el ambiente perfecto para que el inglés J.G. Ballard publicase en 1975 la novela *High-Rise*, que se adaptaría en 2015 al cine con el mismo nombre.

Los sesenta, en lo arquitectónico, estuvieron marcados por las utopías tecnológicas de nuevas ciudades autosuficientes e independientes. En los



The Barbican y la torre Trellick en Londres (Fot.: Peter Chadwick), Torres Blancas, la torre Velasca (Fot.: Paolo Monti) edificios similares al de la película.

setenta el estilo brutalista se hizo con el protagonismo en los nuevos proyectos. De estas corrientes sale el diseño de la torre Elysium, que podemos relacionar con el concepto de la Ciudad en el Aire de Isozaki y otros proyectos similares. El edificio se plantea desde la negatividad, pero el verdadero detonante del caos son las tensiones sociales, aunque esta vez entre una clase media y una alta. La sociedad se había enriquecido desde *Metrópolis*, la clase baja se había convertido en una clase media en países desarrollados. En Estados Unidos y Europa proliferaban los nuevos barrios suburbanos en las periferias de las grandes ciudades y los rascacielos con todos los servicios imaginables en los centros de estas. En la película vemos cómo estos proyectos aíslan a sus habitantes, ya que estos no necesitan salir de ellos para prácticamente nada. La figura del arquitecto se dibuja como alguien centrado en el progreso y las nuevas obras que, ensimismado en estas, se olvida de cuidar lo ya construido. Vemos reflejadas las ideas de la época críticas con lo establecido y con aires revolucionarios, que se revisitan en 2015 en un contexto de debate social.

Tanto en la novela de Ballard como en la adaptación al cine vemos una dura crítica a un sistema económico que comenzaba a sumergirse en lo liberal, tendencia que ha seguido aumentando hasta el presente. A este aspecto es al que vemos la principal crítica de *Parásitos* en 2019. Las diferencias sociales vuelven a ser entre una clase baja y una alta pero esta vez en Corea del Sur.



La casa de *Parásitos*, junto a proyectos actuales como la casa Santuario (Fot.: Joe Fletcher), la casa del Río (Fot.: Simon Devitt) y la casa BF (Fot.: Andrés Asturias)

Es el caso de este país uno que se repite en varios lugares, zonas castigadas por las guerras del siglo XX que experimentan un gran desarrollo económico debido a la globalización a finales de siglo. Con esto llegamos a la situación actual, los estratos más adinerados de la sociedad tienen acceso al desarrollo y las últimas tecnologías mientras que los colectivos más pobres se quedan relegados. La brecha económica aumenta y esto se refleja en la forma de vida y en la arquitectura. Los ricos escapan de la bulliciosa ciudad a lujosos nuevos suburbios y los pobres se hacinan en los bloques de pisos de la ciudad, habitando espacios que no son aptos, como un sótano diminuto para una familia de cuatro.

La temática es similar a la de *Metrópolis*, casi cien años después, pero se aborda de una forma menos maniquea. El cine ha adquirido un tono más sobrio y realista desde entonces. Pero seguimos observando la asociación de lo alto a los ricos y lo bajo a los pobres. Igual que en *Mi tío* vemos ahora la dicotomía entre un barrio suburbial nuevo y un barrio de arquitectura vernácula y vemos unas pautas muy similares con sesenta años de diferencia. En *Psicosis* también veíamos a la casa señorial en alto como símbolo de poder sobre lo que tiene debajo y *High-Rise* ya adivinaba que pese a que la arquitectura evoluciona las diferencias sociales siguen manteniéndose y siendo origen del conflicto.

Comparación de sus visiones de la dualidad en la arquitectura

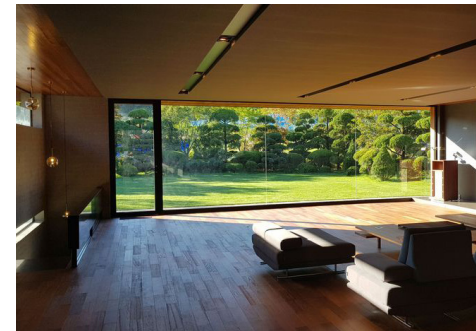
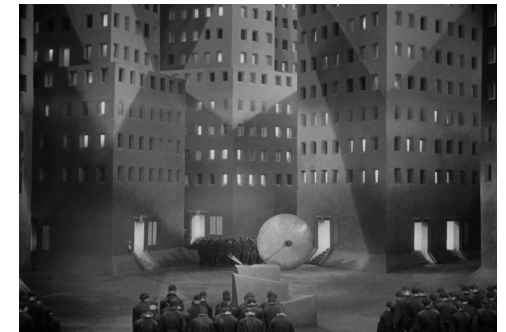
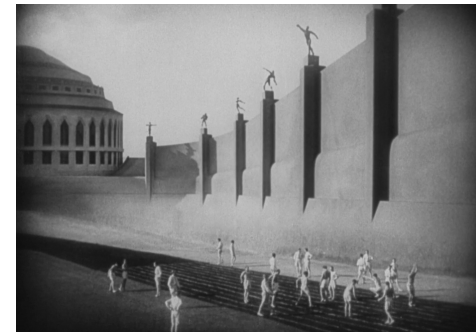
El conflicto más básico en la narrativa a lo largo de la historia ha sido el protagonista contra el antagonista, el primero casi siempre es un personaje, pero el segundo varía desde un personaje que se opone al principal, una situación que debe enfrentar o incluso un debate moral. En definitiva, casi cualquier trama se reduce al mínimo con algo contra su oposición, una dualidad que en las cinco películas que se han comentado se simboliza visualmente con la arquitectura y siguiendo ciertos patrones.

Metrópolis enfrenta a la clase obrera contra la clase alta de una sociedad utópica, los obreros viven en un barrio subterráneo de idénticas viviendas rectangulares y de ventanas en cuadrículas. En la superficie, las élites adineradas viven en una exuberante ciudad llena de edificios enormes y variados y con lujosas instalaciones como jardines y pistas deportivas. Un reflejo un tanto maniqueo de la sociedad europea del momento. También vemos cómo las instalaciones de los obreros son mucho peores, su única conexión con el exterior es un ascensor, su iglesia es una cueva y al colapsar la fábrica se inunda el barrio pobre mientras que el adinerado queda intacto.

Vemos ciertas dosis de dualidad que se repetirán en el resto de las películas: la zona alta corresponde a los poderosos y la baja a los oprimidos, los adinerados tienen variedad y personalidad mientras que las construcciones pobres son mucho más monótonas, la luz es símbolo de lujo. La clase alta tiene acceso a más luz y en caso de crisis las consecuencias recaen en los pobres.

Mi tío afronta la dicotomía de pobres y ricos asociándola a la tradición y la modernidad respectivamente. En una Europa cambiante y azotada por la posguerra lo nuevo es un lujo. Es un caso curioso el de esta película ya que es la única de las cinco que plantea la zona pobre desde la positividad. También es la única en la que no se utiliza una analogía arriba-abajo para diferenciar las clases. Es la menos conflictiva en su análisis de la sociedad pese a que la diferencia de clase es el tema principal de la trama y se plantea desde la comedia. Así mismo es la que menos simbolismos utiliza, fijándose más en diferencias observadas tras un profundo análisis de la realidad de las ciudades europeas de los cincuenta.

Empezando por el entorno de las dos casas, el de la villa Arpel responde a un barrio alejado del centro y de los servicios con una calle vacía que solo sirve como comunicación para ir en coche a lugares alejados del barrio. El entorno





La arquitectura vernácula y la arquitectura moderna enfrentadas en dos fotogramas de *Mi tío*

de la casa de Hulot es en realidad donde se hace la vida de los habitantes del barrio, rebosa actividad, reflejando una forma de vida en comunidad. En el barrio de Arpel impera un individualismo exportado desde el otro lado del Atlántico característico de la sociedad capitalista liberal.

La villa Arpel está diseñada para vivir dentro de la propiedad de cada uno mientras que la de Hulot es un conglomerado de viviendas pequeñas en las que dormir y poco más, la vida se hace en la calle, en comunidad. El diseño de Arpel es depurado y limpio, casi aséptico, mientras que el de Hulot es caótico, por no decir nulo, pero esto dota de naturalidad a la casa, las coincidencias pueden ocurrir, como que al abrir una ventana el reflejo incida en la jaula del pájaro haciéndolo piar. En la villa Arpel todo está medido y planeado, por esto el pequeño Gerard se aburre tanto.

Los ricos viven en una casa unifamiliar con jardín y los pobres viven en un bloque compartido, esta es la realidad social que veremos en esta y las siguientes películas, la tendencia de una sociedad post éxodo rural en la que vivir en una casa con jardín se convierte en el lujo.

Otro caso único entre estas cinco películas es el de *Psicosis*, pues su dualidad no es la de ricos y pobres, sino la de poderoso contra débil, la de atacante contra víctima y la de dominante contra dominado, temática que no vemos en *Mi tío*, pero sí en *Metrópolis*. Una vez más la altura simboliza el poder, pero la casa Bates no está directamente encima, sino más alto. Además, la baja altura del motel aumenta la sensación de acoso que ejerce la casa. En esta ocasión los atributos de tradición y modernidad cambian en un contexto de vida en el campo, la que está encima es la casa antigua.

Las dos arquitecturas aquí simbolizan las dos personalidades de Norman Bates, uno es amenazante y controlador y otro es amable y discreto. Al ser

dos personalidades que conviven, las arquitecturas que las representan son compatibles, una casa y un motel, al contrario que el resto de las películas, cuyos dos tipos de arquitectura son dos opciones distintas de vida.

Así como en *Mi tío* veíamos dos realidades que coexistían sin un conflicto intrínseco, tanto en *Psicosis* y *Metrópolis* una de las dos doblega a la otra. Pero en *Metrópolis* no existía contacto directo entre las partes, en *Psicosis* la casa observa y vigila al hotel al igual que la madre vigila a Norman. Esta dinámica también la encontramos en la siguiente película, *High-Rise*, en la que el escalonamiento del segundo tramo hace que cada individuo tenga una superioridad con el de abajo y una inferioridad con el de arriba.

La torre Elysium de *High-Rise* aún las dos dualidades en un solo edificio, concentra el modelo de sociedad de *Metrópolis* en un solo espacio. Utiliza muchas ideas que usó Fritz Lang en su día, la organización social por alturas. La clase baja vive en una edificación cuadriculada y monótona, mientras que la clase alta tiene variedad y que cuando colapsan las instalaciones, los damnificados son los de abajo. Mantiene la idea del primer tramo del edificio completamente monótono y un segundo tramo en el que ramifica con el diseño en escalera. Ideas que vimos en *Mi tío* como que la sociedad pobre es más igualitaria y en las altas esferas hay mayor competitividad, simbolizada por el diseño en escalera ascendente. Añade la figura del arquitecto como cúspide de la escalada social, e igual que hemos visto ya que el lujo es tener una casa unifamiliar con jardín.

La luz se sigue usando como diferenciador social, la clase alta tiene balcones en los que tomar el sol, mientras que los más bajos son más oscuros. Este recurso también se utiliza en *Parásitos*, donde vemos cómo la casa rica tiene grandes ventanales y a la casa pobre le llega apenas luz desde un ventanuco a pie de calle. También repetimos los conceptos de la altura asociada a la clase social, pero igual que en *Psicosis*, no es directamente uno encima del otro. Sin embargo, tenemos el detalle del sótano directamente debajo de la casa Park.

La brecha entre clases es el pilar de esta película, se mantiene de la forma más firme en todas las películas y no se diluye al final como en *Metrópolis* y *High-Rise*. Una dualidad que se simboliza con elementos en pantalla que separan a los personajes de distinto estrato social. Volvemos a ver también cómo los pobres viven apretados en la ciudad y los ricos tienen casas grandes con jardín alejadas del bullicio que además tienen carácter, no como la casa de los Kim que no se diferencia mucho de lo que le rodea. También como en *Mi tío*, la casa humilde tiene más contacto con la calle mientras que la adinerada está completamente aislada del exterior.

Conclusión de la metodología de la arquitectura para cine

Hemos analizado, a lo largo de estas cinco películas, las estrategias y las tendencias que se siguen a la hora de adaptar la arquitectura en el séptimo arte. Los espacios de estas obras estaban conscientemente elegidos y diseñados para aportar a la película y no ser meros fondos. La arquitectura no solo enfatiza y simboliza las acciones que ocurren, interviene directamente en ellas siendo elementos principales en la trama de estas películas.

Obviamente uno de los aspectos más relevantes es el compositivo, el cómo funcionan estéticamente los diferentes elementos en encuadre, cómo quedan los personajes en los espacios que habitan. Pero más allá de esto, se apela al aspecto más psicológico de la arquitectura, se exprime el cómo cada determinado tipo de arquitectura despierta determinado tipo de emoción. Esta práctica es clara herencia del teatro y de las artes pictóricas, pero por lo que se caracteriza el cine es por un uso más versátil de la composición y la percepción de los espacios.

El movimiento ayuda a separar a los individuos del lugar que ocupan y se perciben con mayor intensidad las sensaciones que proyectan los espacios sobre los elementos. La utilización de los recursos cinematográficos, la iluminación, los objetivos o el tipo de plano, se emplean para deformar estos espacios con la intención de enfatizar esas sensaciones que se buscan en cada escena. En *Psicosis* o *Parásitos* vemos cómo las casas de gran tamaño y en altura parecen amenazantes, frente a personajes que quedan pequeños en el encuadre, o cómo también en *Parásitos* se unen los espacios estrechos para aumentar la tensión de la escena. Estas cuestiones apelan a lo visual de la arquitectura, y es que los edificios creados para el cine no son para ser habitados, sino para ser grabados. Y esto significa mirados a través de los ojos del director. La mirada es el factor clave del diseño de arquitectura cinematográfica. No solo en el sentido de qué emociones produce ver esa arquitectura, sino de cómo funciona la mirada dentro de estos espacios.

Grabar es mirar, por lo tanto, el cómo conectan las líneas de la mirada dentro de estos espacios es clave para entender cómo funcionan. Las arquitecturas de estas películas están planeadas pensando en una cámara que tiene que captarlos y que tiene que ocupar un lugar dentro de ellos. En *Metrópolis*, que era muy teatral espacialmente, los espacios no se desarrollan en 360 grados, dejan libre una cuarta pared para la cámara, un punto de vista desde el que siempre vemos la acción. Los espacios funcionan como espacios independientes, por lo que se introduce un elemento de comunicación para que como espectadores entendamos su conexión: el ascensor.



La puerta como eje de los planos en la villa Arpel de *Mi tío*

En *Mi tío* y en *Psicosis*, los espacios se vuelven más complejos, pero siguen teniendo un punto desde el que se tiende a observar la acción con más frecuencia. En la villa Arpel lo podemos situar en el límite de la parcela a la izquierda de la puerta, la mayoría de los planos se toman desde esa dirección. En el caso del motel Bates, sería la zona de entrada, desde donde se dirigen la mayoría de los planos. Este recurso facilita el entendimiento del espacio, pero también está intencionadamente diseñado para que en estos proyectos haya un punto desde el que se vean en su totalidad.

Otro punto importante en el diseño de estos espacios es cómo se interconectan las miradas. Al tener que entender estos lugares mediante planos de cámaras, las habitaciones cerradas darían una sensación de aislamiento y nos costaría ubicarlas como espectador. Por esto, en cada espacio se tiene visión de otro para ubicar la acción. Como desde la cocina de la villa Arpel vemos el jardín o desde el jardín vemos el salón. De hecho, este concepto va más allá, hay un punto en el que las líneas de mirada desde varios puntos convergen, un sitio desde el que simplemente girando la cámara podemos ver varios puntos distintos del espacio. En el caso de la villa Arpel sería la zona pavimentada de la entrada a la casa, desde la cual tenemos visión de todo el jardín, el salón y la cocina, que son los espacios donde se da la acción. En el motel Bates es el porche de este desde el cual vemos las puertas de todas las habitaciones y de la recepción además de la casa y las ventanas de esta.

En *High-Rise*, al ser el espacio una torre llena de apartamentos, este aspecto no funciona de la misma forma y no encontramos un punto de convergencia de miradas. Aun así, vemos cómo un factor clave es la relación de visión entre algunos espacios, como la parte escalonada y la correlación de miradas entre los pisos, recurso utilizado en varios puntos de la película. En esta ocasión el espacio vuelve a configurarse como una serie de espacios independientes, pero al estar todos ubicados en un mismo edificio, es sencillo para el espectador entender su distribución. El ascensor, al igual que *Metrópolis*, sirve como elemento de comunicación entre los distintos puntos, que al ser todos apartamentos no necesitan una aclaración de dónde nos encontramos exactamente, pues son todos iguales. Los únicos espacios que se caracterizan son el ático, que se ubica rápidamente, y los espacios comunes como piscina o gimnasio, y para ello se ubican unos letreros en los que indican el piso en el que nos encontramos.

En *Parásitos* volvemos a unos edificios más definidos, por lo que encontramos los códigos de *Mi tío* o *Psicosis*. La casa de los Park tiene un punto desde el que, en su totalidad, podemos verla desde abajo para reafirmar

su posición social. Tenemos otra vez la conexión de espacios mediante la mirada, el jardín está conectado visualmente con el salón y la habitación del primer piso, al igual que el salón está conectado con la cocina, la escalera y el jardín. Esto permite una versatilidad en la acción dando varios planos a esta. Podemos ver a un personaje haciendo algo en el salón mientras otro hace algo en el jardín. Igualmente, en la casa Kim desde el salón vemos todo el salón en sí, el pasillo y la calle.

Por lo tanto, entendemos la mirada como el factor fundamental a la hora de diseñar una arquitectura que va a ser grabada, no habitada. La documentación y el análisis para conseguir una arquitectura que se ajuste a la realidad es de suma importancia para los directores, de forma que resulte creíble para el espectador. La planificación obedece a la posición de la cámara y lo que se vea a través de esta, creando espacios versátiles con profundidad de campo y riqueza visual. También vemos cómo se busca ese lado psicológico de la composición y la arquitectura para desarrollar el aspecto emocional de la imagen. Estos son los parámetros principales a la hora de plantear una arquitectura cinematográfica, de tal forma que no sean meros fondos de la acción, sino que participen en ella, simbolicen y enfatizen aspectos de la trama y sea, en definitiva, una arquitectura que sirve para contar historias.

Bibliografía

BOUZEREAU, Laurent. *The making of Psycho*. Prod.: Laurent Bouzerau, 1997.
CASTLE, Alison. *Los archivos personales de Stanley Kubrick*. Colonia: TASCHEN, 2016.

DE SAN NICOLÁS JUÁREZ, Helia. *La fotografía como fuente documental y herramienta visual en el cine de Jacques Tati*. Pamplona: Servicio de Publicaciones Universidad de Navarra, 2016.

DE SAN NICOLÁS JUÁREZ, Helia. *Jacques Tati. Vivienda experimental y espacio de trabajo a mediados del siglo XX*. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid, 2016.

DELTELL PASTOR, Juan. *La mirada única. Un arquitecto piensa en el cine*. Madrid: Abada Editores, 2019.

EISENSTEIN, Sergei M.. *Montaje y arquitectura*. 1938.

GARCÍA ROIG, Manuel. *Cineastas y arquitectos*. Barcelona: Fundación Arquia, 2017.

GILMORE, Shawn. "Tower-ing Fiction #16: High-Rise (2015)". *The Vault of*

Culture. 11 de agosto, 2020. Disponible en: <https://www.vaultofculture.com/vault/towering/highrise>

IDELSON, Karen. "A tale of two houses". *Variety*. Disponible en: <https://feature.variety.com/parasitefyc/living-spaces-spin-a-story-in-themselves>

JACOBS, Steven. *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock*. Rotterdam: nai010, 2013.

JOON-HOO, Bong. *A graphic novel in storyboards. PARASITE*. Nueva York: Grand Central Publishing, 2020.

JORIC, Carlos. "Las tres fugas de Fritz Lang". *La Vanguardia*. 5 de diciembre de 2020.

JUNG, E. Alex. "The House That Parasite Built (From Scratch)". *Vulture*. Febrero 2020. Disponible en: <https://www.vulture.com/2020/02/how-bong-joon-ho-built-the-houses-in-parasite.html>

KALE, Gül. *Interacción entre cine y arquitectura/ Una mirada a través de la primera mitad del siglo XX*. Estambul:

Universidad Técnica de Estambul, 2005.

KRACAUER, Siegfried. *De Caligari a Hitler: historia psicológica del cine alemán*. Princeton, Princeton University Press, 1947.

LUMET, Sidney. *Así se hacen las películas*. Madrid: RIALP, 1999.

MEDINA, Samuel. "La Arquitectura de Alfred Hitchcock". *ArchDaily*. Enero 2014. Disponible en: <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-329277/la-arquitectura-de-alfred-hitchcock>

MEYER BOAKE, Terri. "Experiential Realities And Dystopic Futures". *ACSA Annual Meeting*, n. 03, 2006, pp. 519 – 527.

PALLASMAA, Juhani. "La geometría del terror". *35 milímetros*. 2010. Disponible en: <http://www.35milimetros.org/la-geometria-del-terror/>

PERIS EUGENIO, Marta. *La casa de Ozu*. Madrid: [ENCUADRE] LIBROS, 2019.
PIAZZA DE NANNO, Antonio. "La villa Arpel: machine à habiter, 'donde todo se comunica...'"'. *Bitácora Arquitectura* n. 46. Julio-noviembre 2020.

RAMÍREZ, Juan Antonio. *La arquitectura en el cine. Hollywood, la Edad de Oro*. Madrid: Alianza Editorial, 1993.

SCOVELL, Adam. "On Location: The title sequence from Jacques Tati's *Mon Oncle*". *Little White Lies*. Agosto 2019. Disponible en: <https://lwies.com/articles/on-location-jacques-tati-mon-oncle/>

TENORIO MIRELES, José Enrique. "Maquetas en películas: La visualización de mundos en miniatura". *Cosas de Arquitectos*. Marzo 2021. Disponible en: <https://www.cosasdearquitectos.com/2021/03/maquetas-en-peliculas-la-visualizacion-de-mundos-en-miniatura/>

TRUFFAUT, François. *El cine según Hitchcock*. París: Éditions Robert Laffont, 1966.

WALLACE, Rachel. "Inside the House From Bong Joon Ho's *Parasite*". *AD*. Octubre 2019. Disponible en: <https://www.architecturaldigest.com/story/bong-joon-ho-parasite-movie-set-design-interview-contemporanea/20201205/6091107/fritz-lang-expresionismo-hollywood-guerra-fria-cine.http://www.35milimetros.org/la-geometria-del-terror/>

Listado de películas mencionadas

El gabinete del doctor Caligari (1920) Dir.: Robert Wiene
El doctor Mabuse (1922) Dir.: Fritz Lang
Nosferatu (1922) Dir.: F. W. Murnau
El acorazado Potemkin (1926) Dir.: Serguéi Eisenstein
Metrópolis (1927) Dir.: Fritz Lang
M, el vampiro de Düsseldorf (1931) Dir.: Fritz Lang
Vampyr (1932) Dir.: Carl Theodor Dreyer
Tiempos modernos (1936) Dir.: Charles Chaplin
Rebecca (1940) Dir.: Alfred Hitchcock
Ciudadano Kane (1941) Dir.: Orson Welles
Recuerda (1945) Dir.: Alfred Hitchcock
La saga (1948) Dir.: Alfred Hitchcock
Cenicienta (1950) Dir.: Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske
El crepúsculo de los dioses (1952) Dir.: Billy Wilder
Cantando bajo la lluvia (1952) Dir.: Gen Kelly, Stanley Donen
Vacaciones en Roma (1953) Dir.: William Wyler
Bienvenido Mr. Marshall (1953) Dir.: Luis García Berlanga
Las vacaciones del Sr. Hulot (1953) Dir.: Jacques Tati
Crimen perfecto (1954) Dir.: Alfred Hitchcock
La ventana indiscreta (1954) Dir.: Alfred Hitchcock
Rebelde sin causa (1955) Dir.: Nicholas Ray
Calle Mayor (1956) Dir.: Juan Antonio Barden
El increíble hombre menguante (1957) Dir.: Jack Arnold
Senderos de gloria (1957) Dir.: Stanley Kubrick
Vertigo (1958) Dir.: Alfred Hitchcock
El pisito (1958) Dir.: Marco Ferreri, Isidoro M. Ferry
La muerte en los talones (1959) Dir.: Alfred Hitchcock
La bella durmiente (1959) Dir.: Clyde Geronimi, Wolfgang Reitherman, Les Clark, Eric Larson
La caída de la casa Usher (1960) Dir.: Roger Corman
Psicosis (1961) Dir.: Alfred Hitchcock
El verdugo (1963) Dir.: Luis García Berlanga
La casa encantada (1963) Dir.: Robert

Wise
Mon oncle (1958) Dir.: Jacques Tati
El año pasado en Marienbad (1961) Dir.: Alain Resnais
El desprecio (1963) Dir.: Jean-Luc Godard
El ángel exterminador (1963) Dir.: Luis Buñuel
Playtime (1967) Dir.: Jacques Tati
El planeta de los simios (1968) Dir.: Franklin Schaffner
2001: Una odisea en el espacio (1968) Dir.: Stanley Kubrick
Traffic (1971) Dir.: Jacques Tati
La naranja mecánica (1971) Dir.: Stanley Kubrick
El planeta salvaje (1973) Dir.: René Laloux
Zardoz (1974) Dir.: John Boorman
Sucesos de la cuarta fase (1974) Dir.: Saul Bass
El anacoreta (1976) Dir.: Juan Estelrich March
Star Wars (1977) Dir.: George Lucas
Taxi Driver (1977) Dir.: Martin Scorsese
Suspiria (1977) Dir.: Dario Argento
Manhattan (1979) Dir.: Woody Allen
Alien, el octavo pasajero (1979) Dir.: Ridley Scott
El resplandor (1980) Dir.: Stanley Kubrick
Saturno 3 (1980) Dir.: John Barry, Stanley Donen
Tron (1982) Dir.: Steven Lisberger
Blade Runner (1982) Dir.: Ridley Scott
Dune (1984) Dir.: David Lynch
Brazil (1985) Dir.: Terry Gilliam
Clue (1985) Dir.: Jonathan Lynn

Akira (1988) Dir.: Kasuhiro Otomo
Mujeres al borde de un ataque de nervios (1988) Dir.: Pedro Almodóvar
Batman (1989) Dir.: Tim Burton
Desafío total (1990) Dir.: Paul Verhoeven
Porco Rosso (1994) Dir.: Hayao Miyazaki
Ghost in the Shell (1995) Dir.: Mamoru Oshii
Gattaca (1997) Dir.: Andrew Niccol
Cube (1997) Dir.: Vincenzo Natali
El quinto elemento (1997) Dir.: Luc Besson
Titanic (1997) Dir.: James Cameron
Star Wars: Episodio I – La amenaza fantasma (1999) Dir.: George Lucas
La comunidad (2000) Dir.: Álex de la Iglesia
El viaje de Chihiro (2001) Dir.: Hayao Miyazaki
Harry Potter y la piedra filosofal (2001) Dir.: Chris Columbus
El Señor de los Anillos: la Comunidad el Anillo (2001) Dir.: Peter Jackson
El Señor de los Anillos: el retorno del Rey (2003) Dir.: Peter Jackson
Elephant (2003) Dir.: Gus Van Sant
El castillo ambulante (2004) Dir.: Hayao Miyazaki
Synecdoche, New York (2008) Dir.: Charlie Kaufman
La Maison en Petits Cubes (2008) Dir.: Kunio Katō
Koolhaas Houselife (2008) Dir.: Louise Lemoine, Ila Bêka
Enter the void (2009) Dir.: Gaspar Noé
Arrietty y el mundo de los diminutos

(2010) Dir.: Hiromasa Yonebayashi
Cánino (2010) Dir.: Yorgos
 Lanthimos
Buried (2010) Dir.: Rodrigo Cortés
Prometheus (2012) Dir.: Ridley Scott
Los juegos del hambre (2012) Dir.:
 Gary Ross
Snowpiercer (2013) Dir.: Bong Joon-
 ho
El Gran Hotel Budapest (2014) Dir.:
 Wes Anderson
High-Rise (2015) Dir.: Ben Wheatley
10 Cloverfield Lane (2016) Dir.: Dan
 Trachtenberg
La llegada (2016) Dir.: Denis
 Villeneuve
Blade Runner 2049 (2017) Dir.: Denis
 Villeneuve
A ghost story (2017) Dir.: David
 Lowery
Ghost in the Shell (2017) Dir.: Rupert
 Sanders
The Florida Project (2017) Dir.: Sean
 Baker
Columbus (2017) Dir.: Kogonada
Revenge (2017) Dir.: Coralie Fargeat
Malos tiempos en el Royale (2018) Dir.:
 Drew Goddard
Come to daddy (2019) Dir.: Ant
 Timpson
Hereditary (2018) Dir.: Ari Aster
Midsommar (2019) Dir.: Ari Aster
The Neighbors' Window (2019) Dir.:
 Marshall Curry
El hoyo (2019) Dir.: Galder Gaztelu-
 Urrutia
Puñales por la espalda (2019) Dir.:
 Rian Johnson
Vivarium (2019) Dir.: Lorcan

FIN